nível 06 "I'm ready for my close-up, Mr. Kojima" - CINEMA E VIDEOJOGOS MARÇO 2008 HYPE! MyGames

HYPE!

METAL GEAR SOLID 4

SUPER SMASH BROS. BRAWL

COMO LIGAR CONSOLAS À NET

MyGames Março 2008 // nº06 // €5 Revista + DVD (Portugal Continental) WWW.MYGAMES.PT

O OSCAR PARA O MELHOR JOGO VAI PARA...

Hollywood distribui Oscares aos melhores talentos do cinema, mas eles querem é fazer videojogos. Descubram quem são e o que vão fazer num especial exclusivo

COMO SER O MELHOR JOGADOR DO MUNDO

Ganhar dinheiro a jogar, criar action figures, ser um ás do gatilho, comprar bons jogos baratos, ser uma estrela pop no SingStar

Propriedade:
New Media Digital Contents, Lda

Uma parceria:
IMPRESA DIGITAL / HTV (H. Tech V.)

Director de Conteúdos
Nelson Calvinho

Director de Operações
Jorge Vieira

Chefe de Redacção
Frederico Teixeira

Redactores e colaboradores
Gonçalo Brito (Redactor Principal), Jorge Vieira (Redactor Principal), Rui Guerreiro D'Ângela (Redactor Principal), André Carita, Hugo Moutinho, Luís Canau, Marco Vale, Mário Valente, Pedro Amaro, Rogério Jardim.

Correspondentes internacionais
Brian Ashcraft (Japão), Brian Crecente (Estados Unidos), João Diniz Sanches (Reino Unido), Kieron Gillen (Reino Unido)

Projecto Gráfico
Hugo Pinto / Who

Paginação
Tiago Rio (Director de Arte), Marta Casaca

Fotografia
Luís Salzedas

Editor DVD
Tiago Rio

Redacção
Avenida dos Bombeiros Voluntários, n.º 7 R/C esq. - 1675-108 Pontinha
Tel: 21 235 10 56
hype@mygames.pt

PUBLICIDADE
Director Comercial e de Marketing
Tiago de Sena
tiagosena@mygames.pt

Estrada da Outurela, 118
Parque Holanda Edifício B1 - 2º Dto.
2794-114 Carnaxide
Tel: 21 425 20 15 **Fax:** 21 418 61 32

Periodicidade
Mensal

Assinaturas
VASP Premium
Call Center: 214 337 036 **Fax:** 214 326 009
Correio: VASP Premium, Apartado 1172
2739-511 Agualva-Cacém

Depósito Legal
263436/07

Registo no ICS
n.º 125283

Distribuição VASP - Distribuidora de Publicações, Lda.
Impressão SocTip - Sociedade Tipográfica S.A.
DVD-ROM LGP Digital

Tiragem deste número
18.000 exemplares

Membro
Os ricos e os pobres

Esta edição da Hype! fala sobre as duas faces da mesma moeda que é a indústria dos videojogos: uma moeda cada vez maior e valiosa. E que anda cada vez mais no bolso de toda a gente.
Os últimos dois anos foram um período de transição para um futuro que mistura sinais de optimismo. Não há muito tempo a indústria foi invadida pelo receio de que os videojogos, enquanto passatempo do século XXI, fossem substituídos por outra forma de entretenimento – como as redes sociais online, os blogs e outros conteúdos produzidos pelas comunidades. Ao mesmo tempo que os custos de produção de um videojogo subiam para valores estratosféricos – a produção de um jogo AAA pode ultrapassar os 20 milhões de dólares – e a banda larga potenciou a pirataria, os preços de venda de cada jogo mantiveram-se estáveis ao longo da última década. Não é preciso ser um génio para perceber que vender na ordem das centenas de milhares de unidades já não basta para rentabilizar um título de grande orçamento.
E assim a indústria vê-se a expandir numa direcção que muito poucos esperariam que tomasse: o dos jogos simples. **Wii Sports**, **Wii Play**, **Brain Training**, **Guitar Hero**, **SingStar**, **Buzz**, **Wii Fit** são dos maiores sucessos de vendas da actualidade e todos têm como denominador comum a simplicidade da mecânica e um excelente *packaging*: quase todos têm um periférico que lhes dá valor acrescentado. As vendas lentas da X360 e da PS3 empurram os criadores para sistemas de produção mais barata, como a Wii. E, claro, há a DS e o seu bando de jogos casuais, sem esquecer os serviços de download Live Arcade, Virtual Console e PlayStation Store.
No cinema, a produção de filmes *indie* e de baixo orçamento em larga escala só arrancou quando câmaras e outros meios de produção passaram a estar disponíveis a todos a um preço acessível. Até então, o cinema era predominantemente feito pelos estúdios de Hollywood, com produções cada vez mais megalómanas a assumirem riscos incomportáveis. Os filmes independentes dos anos 60 e 70 "salvaram" o cinema. Actualmente, a nova geração de câmaras digitais baratas, o software de edição facilmente obtenível e a distribuição online relançaram a produção independente. Na música, fenómenos como o proto-punk dos 60s (Velvet Underground, The Stooges, MC5) e o punk (Ramones, New York Dolls, Sex Pistols) democratizaram a formação de bandas. E, mais uma vez, a Net está a gerar um novo impulso na produção de música. Com o aparecimento de ferramentas de produção baratas, como editores de *mods*, software como o Game Maker e o Flash, espera-se que o mesmo suceda agora com os videojogos.
A partir do momento em que este paradigma sustentado por dois pilares fundamentais – acessibilidade da produção e da distribuição – se altera, o negócio dos videojogos cresce e respira mais saúde. Falta outro: a promoção.
Sabe quem conhece o panorama das bandas de garagem que a existência de um circuito de pequenas salas de concertos é essencial para dar os primeiros passos. No cinema está na moda organizar festivais que divulgam todo o tipo de filmografias: festivais de fantástico, de cinematografias asiáticas, de curtas, de digital, de filmes para telemóvel: há de tudo, mesmo em Portugal. Mas no que toca a videojogos, só se conhecem dois festivais de produções independentes relevantes: o Independent Games Festival e a Slamdance Guerilla Games Competition – e isto a nível internacional!
Os blockbusters na indústria dos videojogos têm os dias contados? Longe disso. Com maior ou menor risco, os videojogos vão-se afirmando como o meio de entretenimento que mais facturação gera. O número de blockbusters de impacto mainstream aumenta. Naturalmente, os gigantes dos *media* não querem ficar alheados deste fenómeno. A Disney e a MTV apostam forte nos videojogos e há cada vez mais estrelas de Hollywood a fazer o *cross over*.
Como afirma um relatório da DFC Intelligence «2007 demonstrou que esta é uma indústria de entretenimento, não de tecnologia». Esta edição mostra essa realidade: primeiro no especial sobre o IGF, depois no artigo que serve o Tema de Capa.

A jogar: *Jogos finalistas IGF*

A ler: *"Freaks of the Heartland" (Steve Niles, Greg Ruth)*

A ver: *"Oliver Twist" (David Lean), "Whatever Happened to Baby Jane" (Robert Aldritch)*

A ouvir: *M.I.A., Celtic Frost, The Raveonettes, Sandy Kilpatrick, Gnu*

A visitar: *www.news.com/geek-gestalt*

ÍNDICE

TODOS OS MESES
Baixo Preço 84
Check-In 24
Comunidade 22
Crash 112
Lançamentos 54
No DVD 6
No Próximo Mês 111
Opinião: Crónica de Londres 114
Opinião: Debaixo de Fogo 85
Opinião: The New Sound 113
Opinião: Um Pixel a Menos 85
Recomendações 55
Start 8
Telemóveis 102

INDÚSTRIA
Como Ser O Melhor Jogador do Mundo 38
Independent Games Festival 2008 34
Metal Gear Solid 4 30

TEMA DE CAPA
Cinema e Videojogos: O Cinema Também Quer Jogar 46

TESTES
Asterix At The Olympic Games (PS2/DS) 81
Beautiful Katamari (X360) 82
Burnout Paradise (X360/PS3) 76
Castlevania: The Dracula X Chronicles (PSP) 83
Club, The (X360/PS3) 60
Dead Head Fred (PSP) 82
Devil May Cry 4 (X360/PS3) 64
Dewy's Adventure (Wii) 83
Fate By Numbers (PC) 80
Ghost Squad (Wii) 81
Lost Odyssey (X360) 56
NBA 08 (PS3/PS2) 82
NiGHTS: Journey Of Dreams (Wii) 62
Orange Box, The (PS3) 80
Patapon (PSP) 68
Pokémon: Battle Revolution (Wii) 81
Sam & Max: Night Of The Raving Dead (PC) 80
SimCity Societies (PC) 78
Turok (X360/PS3) 70
Ultimate Mortal Kombat (DS) 82
Universe At War: Earth Assault (PC) 83
Wii Chess (Wii) 82
Zack & Wiki (Wii) 72

ONLINE
Downloads 86
e-Sports 88
MMOs 89
Na Net + Videoclips 90

DIY
Mods 92
GameDev 93
Tutorial: Como Fazer Um Machinima 94

TECNOLOGIA
Gadgets 96
Tutorial: Como Retocar Fotos e Partilhá-las Online 98
Tutorial: Como Ligar Consolas à Internet 100

LIFESTYLE
Geek 104
Grande Plano: João Manzarra 109
Playlist Cinema 106
Playlist Música 108
Retro: Duke Nukem 3D 105

INDÚSTRIA

COMO SER O MELHOR DO MUNDO

A Hype! pediu conselhos a diversas personalidades dos mais variados ramos para ser o melhor em campos tão distintos como cantar no SingStar, tecer um fato de cosplay ou construir uma *action figure*.

pág. 38

pág. 30

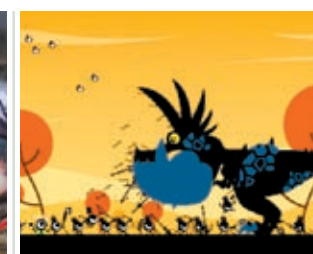
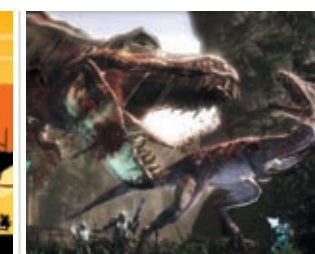
pág. 56

TEMA DE CAPA

Cinema e videojogos: o par perfeito?

Cinema e videojogos, duas indústrias de entretenimento que andam cada vez mais de mãos dadas. Mas será que conhecem realmente as pontes que existem entre estes meios? pág. 46

DEVIL MAY CRY 4
pág. 64

BURNOUT PARADISE
pág. 76

PATAPON
pág. 68

TUROK
pág. 70

A Hype! partiu à descoberta dos projectos finalistas no Independent Games Festival 2008 e dá-vos a conhecer alguns dos conceitos mais divertidos e ousados deste ano.

pág. 34

NO DVD

JOGO COMPLETO: TRACKMANIA SUNRISE EXTREME

Corridas contra o relógio, concursos de acrobacias ou torneios online constituem a ementa do jogo de corridas mais louco do mundo. No DVD deste mês podem ainda encontrar uma compilação das melhores pistas e viaturas criadas pela comunidade de fãs.

JOGO ONLINE: DUNGEON RUNNERS

Inspirada por jogos como Diablo 2 e World Of Warcraft, a NCsoft criou uma aventura online onde o jogador conquista dinheiro e glória explorando masmorras repletas de monstros e armadilhas.

DEMOS

KANE & LYNCH

SPEEDBALL 2: TOURNAMENT

MAIS

JOGO COMPLETO: FATE BY NUMBERS

TUTORIAL VÍDEO GAMEDEV: PHOTOSHOP AVANÇADO

JOGO ONLINE: KWARI

ESPECIAL METAL GEAR SOLID 4

JOGO COMPLETO: FREECIV

ESPECIAL: MODS DE FILMES

E AINDA:

- *Made In PT: jogos portugueses*
- *comunidade de leitores Hype!*
- *links blogs sobre videojogos*
- *Hype! Arcade: jogos indie*
- *jogos grátis*
- *links videoclips de humor*
- *lista de sites favoritos Hype!*
- *glossário*
- *links merchandising de videojogos*
- *wallpapers de jogos*

Hype! TV

Todos os meses a redacção da Hype! regista em vídeo os seus momentos mais divertidos. Nesta edição a equipa Hype! ainda discute os melhores jogos de 2007 e recebe uma carta muito especial de um leitor "maravilhado" com o DVD.

Independent Games Festival 2008

A Hype! preparou um especial com tudo o que há para saber sobre os concorrentes deste ano ao maior festival do mundo de jogos independentes.

Agenda Março

Quais são os jogos que vão sair, as estreias de cinema e os concertos do mês? Toda esta informação pode ser consultada na agenda de entretenimento para Março.

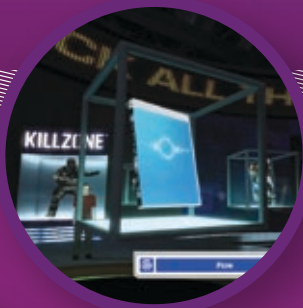
Reportagem Turok

A Hype! viajou até Madrid para trocar ideias com o designer de níveis da Propaganda Games, Chris Haluke. Uma vídeo-reportagem exclusiva.

O objectivo

Criar uma plataforma online onde os utilizadores PlayStation deixem de ser apenas jogadores, para passarem a tornar-se habitantes de um mundo virtual onde é possível ter o próprio apartamento, conversar com amigos ou desconhecidos ou até ir ao cinema. Tudo em 3D e em alta definição.

Mi casa, su casa

Cada utilizador terá direito ao seu próprio espaço. Entre os vários estilos de apartamentos base (gratuitos), até habitações mais imponentes (pagos) as opções de decoração e/ou personalização serão variadas. Tudo para que o utilizador se sinta em casa, dentro do mundo PlayStation.

Montra

Os jogos, claro, representam uma vertente importante e, por isso, estão planeados ***stands*** das produtoras onde além de vídeos dos jogos, será possível experimentar ***demos*** em tempo real. Previstas estão igualmente conferências em directo de intervenientes do mercado. No fundo, será como ter uma E3 permanente.

Cinema

Na verdade, o Home pretende ser muito mais do que uma casa, até porque um dos atractivos é a Sétima Arte em alta definição. Além dos típicos trailers dos últimos filmes a chegarem ao cinema haverá a possibilidade de nos deslocarmos até a uma sala de cinema virtual que, obviamente, funcionará através do sistema ***pay-per-view***. Ainda não se sabem é os preços dos "bilhetes".

Comunidade

Obviamente será possível interagir com outros utilizadores, sendo as conversações directas o ponto mais forte por parte de quem navega por este espaço. Além das salas de lazer, existirão muitos outros espaços, como o próprio apartamento ou locais ao ar livre por onde os avatares poderão passear e conhecer-se.

Multiplayer

A Sony espera que este seja o caminho utilizado por quem pretenda jogar online na PlayStation. Ou seja, Home deverá ser a rampa de lançamento para os jogos online, seja em confronto directo, cooperativo ou para a realização de torneios. No ar fica algum cepticismo sobre a interface a utilizar, que terá obrigatoriamente de ser intuitiva e muito rápida.

Beta testing

Durante os últimos meses muitos foram os jogadores que entraram no ***beta testing*** do Home. O objectivo era identificar erros e perceber que ideias funcionavam melhor ou pior junto da massa crítica. Esperava-se, no entanto, algumas explicações sobre o ***modus operandi*** da vertente para múltiplos jogadores.

As novidades

O Home foi refrescado e, durante o evento Imagina 08, a Sony sublinhou a intenção de tornar o Home eficaz. Os espaços comuns estão ainda mais amplos, foram acrescentados novos elementos interactivos (como jogos de tabuleiro) e até ir ao cinema tornou-se mais rápido. Tudo reflexos do ***feedback*** proveniente dos ***beta testers***.

Publicidade

A confirmar-se o êxito esperado pela Sony, o Home poderá suportar igualmente um importante mercado de publicidade. A importância deste mercado será directamente proporcional ao sucesso de Home, podendo vir a tornar-se numa simpática fonte de receita.

Futurologia

Tudo no Home foi pensado para que se torne na plataforma única de acesso ao entretenimento, sejam videojogos, cinema, música, ou simples conversação. Será o Home apenas a ponta de um icebergue cujo objectivo é criar a PlayStation do futuro, onde tudo se desenrola em tempo real e online?

HOME SWEET HOME

A Sony quer uma PlayStation em cada lar, ou será um lar em cada PlayStation? Home chega na Primavera com uma lista enorme de pretensões. **ROGÉRIO JARDIM**

FABIO CAPELLO BANE VIDEOJOGOS

O novo treinador da selecção inglesa de futebol, o italiano Fabio Capello, proibiu os seus atletas de brincar com videojogos assim que a equipa fizer *check in* num hotel para entrar em estágio. De acordo com o jornal The Daily Mail o treinador condena a "cultura PlayStation" que amaldiçoa a equipa.

SOUNDBYTES

[Sobre o problemático nascimento de Os Sims] «Foi uma dura batalha, durante os primeiros anos, no seio da Maxis. As pessoas referiam-se-lhe como o jogo do WC. Era o jogo em que as pessoas limpavam a casa de banho».

WILL WRIGHT, DESIGNER DE VIDEOJOGOS (SIMCITY; OS SIMS)

[Sobre a compra e venda de moeda virtual em MMOS] «É um fenómeno semelhante à prostituição. Mas o maior problema são as actividades ilegais que rodeiam a prostituição. A indústria dos MMOs enfia a cabeça na areia e faz de conta que não sabe nada do que se está a passar».

IMRE JELE, DIRECTOR DE CONTEÚDOS DA JAGEX

[Sobre os falhanços da Bullfrog, Origin e Westwood] «A Electronic Arts estragou a gestão desses estúdios. Até certo ponto estive envolvido no processo, por isso tenho de reconhecer que também eu meti o pé na poça».

JOHN RICCITIELLO, DIRECTOR EXECUTIVO DA ELECTRONIC ARTS

«Esta é a altura da loucura. Esta é a altura para explorar becos escuros. Percebo os motivos que levam as editoras a financiar sequelas. Mas se um estúdio começa a produzir um jogo de raíz, porque raio hão-de eles fazer um novo Halo?».

GORE VERBINSKI, REALIZADOR DE CINEMA (PIRATES OF THE CARIBBEAN)

PENSAR VIDEOJOGOS

ANDRÉ CARITA

HTTP://PENSARVIDEOJOGOS.BLOGSPOT.COM

Todos os videojogos operam segundo regras estipuladas pelos seus produtores. Algumas são claras outras nem tanto, mas todas são importantes na forma como limitam as nossas acções no interior do universo do jogo. Contudo, e apesar das limitações, a liberdade é sempre notória e alargada perante o conceito de autoria. King e Krzywinska fazem referência a **Vice City** que, apesar de se basear num sistema narrativo linear (missões obrigatórias), convida constantemente o jogador a explorar os veículos e a cidade, sendo livre de construir múltiplas e diferentes narrativas a seu bel-prazer, consoante objectivos influenciados pela sua capacidade imaginativa.

O jogador pode circular de mota na areia da praia e atropelar banhistas enquanto foge à polícia. Nesse ponto, o jogador deixa de ser apenas jogador e passa a ser também autor e interpretante da sua narrativa. As regras do jogo mantêm-se mas os nossos objectivos alteram-se. Jogamos o "nosso jogo" dentro de Vice City que não deixa de perder a sua individualidade por não impedir o jogador de explorar e criar. É esta a liberdade sem objectivos estipulados que procuramos. Uma busca infinita de alternativas temporárias à acção principal do jogo, que alarguem a experiência individual e que sirvam de ponto de partida para uma avaliação global do potencial que determinados títulos nos podem oferecer.

Por alguma razão é que são poucos os jogadores que não apreciam jogos como GTA, pois todos nós queremos ser co-autores de magníficas obras interactivas. Venha daí o IV!

A jogar: *Myst (DS), Kane & Lynch*
A ler: *"Tomb Raider & Space Invaders" (G. King & T. Krzywinska)*
A ver: *"The Machinist" (Brad Anderson)*
A ouvir: *"Substance 1987" (New Order)*
A visitar: *www.gameoz.org*

HARDCORE

SUPER SMASH BROS BRAWL.

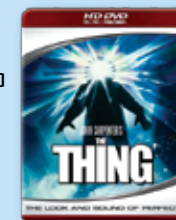
Este é o jogo Wii mais rapidamente vendido de sempre no Japão com mais de um milhão de exemplares comercializados em cerca de dez dias. Se pensarmos que Super Mario Galaxy ainda não atingiu a milionária marca no país do Sol Nascente...

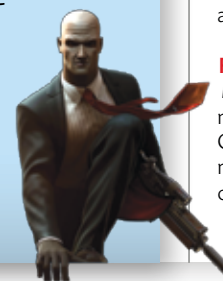
STEAM

Com as vendas de The Orange Box de vento em popa, a Valve Software tem mais razões para sorrir. O Steam ultrapassou a fasquia dos 15 milhões de utilizadores, com um acréscimo de receitas em 2007 na ordem dos 158 por cento. Estará o PC realmente morto para os jogos?

SOFTCORE

HD-DVD

A Toshiba assumiu publicamente a derrota na batalha da alta definição. Após vários retalhistas e a Warner Bros. terem declarado apoio incondicional ao Blu-ray, ficou claro que era apenas uma questão de tempo até que o HD-DVD desaparecesse das prateleiras.

SCI

Goradas as conversações para a venda da empresa, os accionistas da SCi forçaram a saída de Jane Cavanagh da presidência da maior editora britânica. Uma situação financeira periclitante e o adiamento dos próximos episódios das séries Hitman e Tomb Raider para o final de 2008 não auguram nada de bom.

CRUSADERS: THY KINGDOM COME

VENHA A NÓS O VOSSO REINO... SENÃO VAMOS LÁ NÓS

Estratégia bonita, talvez profunda, é promessa do projecto de estreia da NeoCore que nos lança numa Cruzada pela Terra Santa.

FREDERICO TEIXEIRA, EM MADRID

Um discurso eficiente e a promessa de Indulgência Plena foi o suficiente para que, em 1095, o Papa Urbano II transformasse um simples pedido de ajuda contra os Turcos num dos maiores movimentos militares pluriculturais da História. Numa Europa com fronteiras estáveis e nações altamente militarizadas, "pobres e ricos" uniram-se numa chacina de fé contra a "vil raça" muçulmana, conquistando cada pedaço de terra que separava Constantinopla de Jerusalém.

Sim, o contexto histórico é importante no novo jogo de estratégia Crusaders: Thy Kingdom Come, que a Hype! conheceu em Madrid no piso subterrâneo de um bar com decoração alusiva ao Médio Oriente. Se não o fosse, dificilmente a Virgin Play tinha convencido o Canal História a emprestar o seu logótipo para colocar na caixa do jogo e a realizar uma breve contextualização no início da apresentação. Mas não foi a Virgin Play nem o Canal História que fizeram a pesquisa para Crusaders. Foi a equipa húngara NeoCore Games quem, no curto espaço de seis meses, recolheu informação histórica, criou um motor de jogo e fez nascer um código jogável que aparentava estar muito próximo do produto final.

Forma e conteúdo

Meio ano foi tempo suficiente para fazer nascer aquele que, na forma, já é um concorrente de **Medieval 2: Total War**. Quanto ao conteúdo, temos de manter algumas reservas, mas está prometido um jogo de estratégia em tempo real onde controlamos a movimentação táctica das tropas cristãs em 15 terrenos de batalha. Cada jogador é livre de apoiar uma nação cristã, o que confere unidades especiais e novas tácticas de combate ao longo da campanha. E os mais entusiastas até vão poder criar o seu próprio exército cristão ou muçulmano para batalhar online.

Em conversa com o co-produtor do jogo, Zoltan Varga, expusemos algumas das nossas preocupações quanto ao rumo de Crusaders, como o facto de só suportar 1500 unidades no ecrã quando o limite em Medieval 2 é de 10 mil. Zoltan argumentou que esse limite apenas compreende unidades no ecrã, o que lhes permite dispersar tropas noutros pontos de um dado mapa e investir num sistema de reforços ou vagas de homens. Quando se fala de controlar tacticamente tropas medievais, o maior orgasmo estratégico que existe é sem dúvida o cerco a uma cidade. É por essa razão que Crusaders vai apostar numa campanha que culmina num grandioso cerco a Jerusalém «com algumas surpresas muito agradáveis», em vez de explorar o assalto a cidades de forma sistemática, como acontece no seu concorrente mais directo.

Apesar do primeiro projecto da NeoCore Games só sair para PC nesta Primavera, o sempre optimista Zoltan diz que é provável haver uma sequela que vai demorar ainda menos tempo a ser produzida. Naturalmente que será sobre a Segunda Cruzada e, como tal, vai ter mais cercos, já que a História assim o impõe.

WWW.NEOCOREGAMES.COM

>> ORIGAMI

START

Super Smash Bros. Brawl

BRIAN ASHCRAFT

Brian Ashcraft é o Editor Nocturno do popular blogue de jogos Kotaku.com.

É também Editor Colaborador na revista Wired e cobriu tecnologia, videojogos e cultura pop em numerosas publicações.

Antes, trabalhou para Quentin Tarantino em Hollywood.

Originário do Texas, vive actualmente no Japão com a sua mulher e filho.

Odeia tomate.

Havia tagarelice. Mesmo antes de **Super Smash Bros. Brawl** ser posto à venda no frio de rachar de um final de Janeiro, a Internet estava em alvoroço: os retalhistas afirmavam que haveria quebras de stock. Importadores de videojogos cancelaram encomendas e as pessoas preocuparam-se. Seriam capazes de pôr as mãos no jogo? Oh não! No dia de lançamento, Tóquio alinhou-se em massa para apanhar o jogo. Às 9 da manhã, havia centenas, literalmente centenas de pessoas à espera que as portas da Shinjuku Yodobashi Camera abrissem. Os primeiros chegaram à meia-noite! Em poucas horas, o jogo voava das prateleiras e tornava-se progressivamente mais difícil de encontrar. Se não tivessem conseguido uma cópia no princípio da tarde as hipóteses de o conseguir eram praticamente nulas.
Entretanto, a uma distância de duas horas e meia de comboio em direcção a sul, deitava-me no meu futon quentinho. Às 10 da manhã rebolava para fora da cama e rebolei de volta para mais 30 minutos de soneca. Finalmente arrastei-me para fora da cama, preparei uma chávena de café, verifiquei o meu email e vi as notícias da manhã. Depois de tomar um duche, saltei para o comboio e cheguei à Yodobashi Camera, do outro lado da estação Osaka, pouco depois do meio-dia. Subi as escadas rolantes até ao quinto andar, esperei numa pequena bicha e comprei o jogo sem problemas. Uma coisa boa de viver em Osaka, uma cidade de oito milhões de pessoas, é que não temos de competir com os 30 milhões de Tóquio para obter algo.
Na verdade fiquei bastante surpreendido com o facto das lojas em Tóquio terem esgotado tão rapidamente. O rumor na Internet japonesa era de que a Nintendo não iria preencher os stocks das lojas mais pequenas. Por causa do adiamento até 31 de Janeiro (que fontes próximas da Nintendo dizem ter sido provocado por afinações de última hora), não houve tempo para produzir o número de cópias suficientes. Assim, ao fornecer menos cópias a retalhistas de pequena expressão, a Nintendo estava a tentar satisfazer a procura nas grandes lojas como a Yodobashi Camera. O último jogo que realmente vi "esgotar" no Japão no dia de lançamento foi **Halo 3**, e isso foi porque as lojas não encomendaram unidades suficientes. Eles não acreditavam que alguém o quisesse jogar! Ainda assim, ficar a secar em filas de espera nos dias de lançamento é pateta. Escassez de hardware posso compreender até certo ponto. Mas escassez de software parece explicar-se, acima de tudo, por uma máquina de hype. Ainda por cima quando, após o lançamento do jogo na quinta-feira, as lojas foram inundadas graças a um enorme carregamento que chegou mesmo a tempo do fim-de-semana seguinte.
Enquanto esperava na bicha para Super Smash Bros. Brawl, tornou-se evidente: toda a gente estava à espera de, bom... SSBB. Nesse mesmo dia, **Devil May Cry 4** era posto à venda. E as pessoas estavam à espera desse jogo! Foi, a dado momento, o cintilante feixe de luz para a PlayStation 3. E então a Capcom desvendou a sua estratégia nós-adoramos-multi-plataformas e levou-o para a Xbox 360. A versão PS3 ainda conseguiu bater a Xbox 360 com algo do género 5-para-1. Sim, havia pessoas a comprar DMC4 e o jogo portou-se muitíssimo bem na sua primeira semana, vendendo acima de 200 mil cópias (a versão Xbox 360 vendeu 40 mil cópias). Mas esse número foi esmagado pelas mais de 800 mil unidades que SSBB conseguiu movimentar. Diz-se que o produtor de DMC4, Hiroyuki Kobayashi, passou o seu período de almoço numa loja de jogos perto dos escritórios da Capcom frustrado por toda a gente ter arrebatado as cópias disponíveis de SSBB.

> Diz-se que o produtor de Devil May Cry 4, Hiroyuki Kobayashi, passou o seu período de almoço numa loja de jogos perto dos escritórios da Capcom frustrado por toda a gente ter arrebatado as cópias disponíveis de Super Smash Bros. Brawl.

O jogo propriamente dito deve agradar àqueles que anseiam por ele. São personagens Nintendo à porrada umas com as outras. O que há para não gostar. No que toca ao jogo, é o que poderia esperar de um Smash Bros.. Já no que toca a online, é o que se poderia esperar da Nintendo: não está bem à altura do que a Sony e Microsoft estão a oferecer. No dia de lançamento, não consegui organizar uma partida online com jogadores aleatórios. Uma semana depois, ainda não conseguia. E eu não fui o único! Pessoas em Tóquio, Nagóia e Osaka, todas tiveram problemas. Apesar de vídeos no YouTube mostrarem que de facto as batalhas online estavam a decorrer, esses clips mostravam combates organizados através da funcionalidade Friend Codes. Certo, o Friend Codes é decente que chegue – comparado com o que a Nintendo ofereceu em **Mario Kart**. E quando as batalhas online aleatórias de SSBB conseguiam finalmente localizar competidores, havia o ocasional *lag*. Uma lástima, realmente, e com sinceridade espero que melhore.
A Nintendo está a fazer um esforço no que concerne ao seu online. A empresa tem um acordo de promoção cruzada com a operadora telefónica japonesa NTT. A Wii e Super Smash Bros. Brawl aparecem nos anúncios online da NTT, que se oferece para ligar a Wii à Internet se subscreverem o serviço da NTT. Alguém vai a vossa casa e liga a Nintendo por vocês. Irónico: para uma consola cujo *modus operandi* é "simplicidade" e "para toda a gente", a Nintendo fez um óptimo trabalho de dificultar o acesso à Internet. Mas se as dores de crescimento da Nintendo não têm sido propriamente serenas em casa, o que significa isso na Europa?

VIDEOMILHÕES

10 milhões
PlayStation 3 vendidas

10 milhões
subscritores World Of Warcraft

13 milhões
personagens em Second Life

15 milhões
utilizadores registados no Steam

17 milhões
Xbox 360 vendidas no mundo

21 milhões
Wiis vendidas no mundo

Fontes: Revista Forbes, Blizzard Entertainment, Valve Software e Linden Labs.

CRECENTE ON

brian crecente

Complexo de inferioridade

A indústria dos videojogos vive sob o jugo de um enorme complexo de inferioridade. Mais de 9,5 mil milhões de dólares em software para PC e consolas foram vendidos nos Estados Unidos em 2007. Quase 70 por cento dos lares na América jogam e a idade média do jogador é agora de 33 anos.
Mas os videojogos ainda são vistos na imprensa mainstream como uma curiosidade, algo jogado por crianças e que existe para proporcionar um passatempo divertido, mas incapaz de tocar em qualquer assunto sério.
Isto por si já é suficientemente mau, mas o que é pior, muito pior, é que a indústria parece sentir a necessidade de se provar merecedora do respeito que qualquer outro meio já obtém, do cinema à música, da pintura à banda desenhada.
Esta confluência de estupidez dos *media* e da necessidade da indústria culminou no final de Janeiro quando começou a correr o rumor na imprensa mainstream em relação aos "namoricos" em **Mass Effect**.
O que começou como uma ostensiva deturpação de um breve encontro no jogo por parte de um colunista político de nicho, mesquinho e ignorante, rapidamente começou a ganhar gás. Ao cabo de uma semana a estupidez ganhou residência no canal de televisão Fox National News, onde um painel comparou o jogo a pornografia, descrevendo-o como um «Luke Skywalker meets 'Debbie Does Dallas'». Embora o ridicularizar público de um jogo de role-play galardoado tenha sido grave, a reacção da indústria de videojogos ao ataque foi pior de muitas maneiras.
Numa carta de uma página ao produtor do programa da Fox, a Electronic Arts sublinhou tudo o que estava errado na risivelmente imprecisa reportagem, rematando a carta com uma chamada de atenção para o quão insultuosa a notícia tinha sido para as pessoas que criaram o jogo.
A pormenorizada missiva foi respondida com uma mensagem de uma só linha enviada do Blackberry do produtor, essencialmente dizendo que a Fox News estava pouco preocupada com a verdade. Odioso? Sim. Mas porque haveria a indústria ou as pessoas que jogam preocuparem-se com o que pensa a imprensa mainstream sobre os videojogos?
Até Jack Thompson, o famoso advogado anti-videojogos que fez carreira a perseguir e a atacar os jogos a cada oportunidade, considerou o incidente desproporcionado, confessando-me que «esta controvérsia forçada é absolutamente ridícula».
Porque é que a indústria se rebaixa ao mesmo nível das pessoas que a atacam tão infundadamente?
Ninguém vê o vice-presidente da Warner Bros. ou da RCA a perder tempo a contactar membros dos *media* sempre que eles inventam qualquer coisa sobre os seus filmes ou música. Eles não os contactam porque percebem que as pessoas que contam, as pessoas que vêem os seus filmes e ouvem a sua música, sabem a verdade e simplesmente se estão a borrifar para o que os outros pensam.
Na verdade, esta atenção disparatada da imprensa mainstream devia ser vista como algo positivo. Certo, eles não percebem nada de videojogos, mas ao menos agora sabem que existem.

Brian Crecente é o editor-chefe do site de jogos Kotaku. É também um colaborador regular da revista Wired, da Variety, da Playboy, da MSNBC e da revista 360. Vive em Denver, no Colorado, com a sua mulher e filho, Tristan.

OS 10 FILMES DE JOGOS COM MAIOR BOX-OFFICE

Segundo o crítico de cinema Roger Ebert, os videojogos nunca serão uma forma de arte. Mas e os filmes inspirados em jogos, serão eles arte? A Hype! investigou quais os filmes de jogos mais bem-sucedidos nas salas de cinema, com valores que reportam ao box-office mundial. Atenção: um bom box-office não é sinónimo de um filme lucrativo – "The Spirits Within" levou a Square Pictures à bancarrota, por exemplo.

DOOM

Protagonizado pelo popular The Rock, Doom arrecadou mais de 38 milhões de euros em todo o mundo (o filme custou quase o dobro), malgrado críticas pouco favoráveis. Para a história fica a sequência na primeira pessoa em que um dos heróis combate demónios à imagem do videojogo. Muitos espectadores abandonaram as salas de cinema com *motion sickness*.

STREET FIGHTER

Jean-Claude Van Damme, Kylie Minogue e Raul Julia encabeçaram um dos filmes mais consensuais – pelas piores razões – junto da crítica e fãs do jogo. Steven E. De Souza modificou a trama e as motivações das personagens para ira dos jogadores que acorreram às salas de cinema em 1994. O filme ficou na memória como a última aparição de Raul Julia no grande ecrã, no papel do general Bison.

SUPER MARIO BROS.

O primeiro blockbuster de Hollywood inspirado por um videojogo foi também um enorme *flop* comercial, tendo em conta as elevadas expectativas que antecederam a estreia de Mario, Luigi e companhia no grande ecrã. Bob Hoskins e Dennis Hopper dão vida a um filme que pouco ou nada tem a ver com as peripécias dos canalizadores bigodudos no mundo das consolas.

LARA CROFT: TOMB RAIDER

Tomb Raider é a adaptação mais bem-sucedida de sempre de um jogo ao grande ecrã: o primeiro episódio e a sua sequela, "The Cradle Of Life" renderam à Paramount cerca de 292 milhões de euros. Angelina Jolie encarna bem a faceta selvagem de Lara Croft e os filmes estão repletos de paisagens exóticas e muita acção.

FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN

Em 2001 a Square Pictures produziu um thriller totalmente gerado por computador cujas personagens roçavam o fotorealismo. Apesar de ter gerado receitas superiores a 58 milhões de euros, a primeira incursão de Final Fantasy pela Sétima Arte foi um desastre devido aos elevados custos de produção (93 milhões de euros) que nunca mais foram recuperados pelo estúdio.

RESIDENT EVIL

É impossível falar de Resident Evil no grande ecrã sem relembrar as pernas de Milla Jovovich mas nem só de *sex-appeal* se faz um conto de zombies e ficção científica. A Capcom planeia lançar em 2008 um filme animado totalmente criado por computador – Resident Evil: Degeneration.

POKÉMON

O êxito de Pokémon é tal que muitos jogadores já não se lembram ou desconhecem que esta marca Nintendo deu os seus primeiros passos como um jogo de role-play para GameBoy. A estreia no cinema chegaria em 1998 e a partir daí foi sempre a facturar: mais de 283 milhões de euros à conta de cinco películas de animação.

SILENT HILL

O realizador de Silent Hill, Christophe Gans, afirma que este filme é «uma adaptação do primeiro jogo, combinado com a melancolia emocional do segundo episódio, a teia de diálogos do terceiro e o trabalho de câmaras do quarto capítulo». A história de uma mãe que procura desesperadamente a sua filha numa cidade envolta em nevoeiro é o mote para um filme palpitante.

MORTAL KOMBAT

Aproveitando o filão das adaptações de jogos de pancada em meados dos anos 90, Mortal Kombat foi um sucesso com a sua recriação de um torneio mortal a ser nomeada, por alguns críticos, como a versão moderna do clássico "Enter The Dragon" com Bruce Lee. O "imortal" Christopher Lambert destaca-se no elenco com a sua representação de Raiden.

HITMAN

Timothy Olyphant veste a pele do Agente 47 numa película que capta bem a atmosfera do jogo com o protagonista envolvido numa série de conspirações que rapidamente o transformam de caçador em presa. Curiosidade: Vin Diesel esteve muito perto de assumir o papel principal do filme.

PAPA BENTO

Em Portugal temos o termo ou a lancheira para levar o almoço, no Japão há o *bento*, uma refeição numa caixa. Mas há quem eleve a preparação deste prato ao estatuto de arte comestível, passando horas a fazer uma espécie de cosplay gastronómico. Como se pode ver, o resultado é impressionante, ainda que nem sempre apetitoso.

DISNEY JOGA AO ATAQUE

A Hype! deslocou-se a Madrid para uma entrevista exclusiva com o director geral da Disney Interactive Studios na Europa, Thierry Braille, que levantou o véu sobre os planos da casa-mãe de Mickey. **NELSON CALVINHO, EM MADRID**

A Disney é a terceira maior corporação na área dos *media* e entretenimento. Contudo, no que toca aos videojogos, quase sempre delegou em terceiros a produção e distribuição de títulos associados às suas marcas. Se os videojogos foram tradicionalmente olhadas pela gigante norte-americana como meros produtos de merchandising para as áreas consolidadas – o cinema e a televisão – o peso cada vez maior da indústria dos videojogos na área do entretenimento acaba por conduzir a Disney à conclusão inevitável: de facilitadora de conteúdos a terceiros, a empresa quer passar a controlar toda a cadeia de valor.

Hype!: Como é que um título como Turok se encaixa no catálogo tradicionalmente orientado para a família da Disney?
Thierry Braille: A Disney oferece uma série de escolhas de entretenimento ligadas ao cinema, televisão ou videojogos. A Touchstone tem uma tradição, na indústria do cinema, de oferecer filmes para uma audiência mais adulta, conteúdo de elevada qualidade, e Turok encaixa nesta marca.

Thierry Braille foi director geral da extinta Delphine Software, estúdio francês conhecido por desenvolver alguns clássicos de acção e aventura dos anos 90, como **Future Wars**, **Operation Stealth**, **Another World**, **Flashback** e **Cruise For A Corpse**.

Fizeram investimentos muito consideráveis no negócio dos videojogos. Até onde querem ir enquanto produtora e distribuidora? E de que forma pode a divisão de videojogos contribuir para o grupo Disney?
A divisão interactiva está a crescer muito rapidamente dentro do universo Disney. Há um grande empenho da empresa em tornar-se uma *major* enquanto editora de software de entretenimento. O nosso investimento na produção de conteúdos tem crescido significativamente todos os anos. Este ano vamos gastar mais de 120 milhões de euros. Nos próximos cinco, seis anos, pensamos vir a investir 200, 240 milhões de euros em desenvolvimento de conteúdo, só para lhe dar uma ideia do empenho na divisão de videojogos dentro do grupo Disney. A forma como vamos distribuir o nosso orçamento para produção de videojogos é muito clara: 19 por cento do nosso investimento vai para a marca Disney, 17 por cento vai para aquilo que chamamos entretenimento alargado (desenvolvimento de jogos com base em marcas existentes na Disney oriundas de filmes como "Chronicles Of Narnia", ou da televisão como "High School Musical"), e 20 por cento irá para novas histórias e personagens Disney que a divisão de videojogos vai criar. Por isso, e para responder à sua questão, estes 20 por cento representam novas histórias que vamos partilhar com o resto do grupo, como **Spectrobes**, por exemplo. Para Spectrobes 2, que será lançado mais tarde este ano, haverá actividades de outras divisões da Disney.

Podemos então esperar *spin-offs* de Turok para outras formas de entretenimento, como uma série de animação para televisão ou mesmo um filme?
Bom, essa é provavelmente a intenção ao criarmos esta nova marca. A nossa visão é chegar a esse ponto. Se o vamos fazer daqui a um, dois, três anos é algo que ainda não lhe sei dizer. Cada divisão toma decisões baseadas na sua própria realidade económica, mas a intenção existe. Com Spectrobes vemos sinais de que está a acontecer.
A Disney é muito conhecida pela qualidade das sinergias entre todas as linhas de negócio e esta é definitivamente uma área que queremos explorar. Temos falado com todas as outras divisões – e no sentido inverso passa-se o mesmo: quando os estúdios criam um novo filme, nós estamos lá e falamos com a equipa sobre o seu projecto e avaliamos se fará ou não sentido produzir um videojogo, se o jogo valorizará a história e as personagens e se tornará o filme numa proposta mais apelativa para os jogadores, no nosso caso.

A Disney é uma *major* em várias áreas como o cinema, online, televisão ou rádio, e tem um enorme *know-how* no que toca a narrativas, personagens e negócio. Como planeiam usar estas forças e posições para acrescentar algo à indústria dos videojogos?
Penso que uma das forças é, tal como disse, esse *know-how*. Outra das forças das divisões mais consolidadas, como a do cinema e da televisão, é a inovação e a qualidade dos conteúdos produzidos. E é precisamente aqui que queremos também marcar a diferença. O nosso objectivo é produzir entretenimento inovador e de alta qualidade na indústria dos videojogos. É aquilo que precisamos de trazer para a empresa e todos os nossos esforços vão nessa direcção. Claro que partilhamos toda a informação e ideias com as outras divisões e tentamos criar algo que no final seja muito mais profundo.

Compraram estúdios como a Avalanche e a Junction Point, de Warren Spector. Que tipo de jogos podemos esperar deles? Li na revista Edge que Warren Spector está a trabalhar numa nova propriedade intelectual, mas que envolve personagens Disney existentes. Será sempre assim?
(risos) É uma pergunta muito difícil a que me faz, porque temo não lhe poder revelar esse segredo ainda muito bem guardado. Penso que não ficará desapontado. Vai ser fantástico e a equipa está a dar o seu melhor nesta produção. A Avalanche já lançou alguns jogos e está igualmente a trabalhar num futuro projecto. Alguns projectos são novas histórias, novas marcas, e outras são relacionadas com futuros filmes da Disney. Mas, mais uma vez, temos de esperar pelo anúncio oficial.

HTTP://DISNEY.GO.COM/DISNEYINTERACTIVESTUDIOS

JOGO POLÍTICO

Como é que a indústria de jogos apoia as presidenciais norte-americanas? Quem fez doações e a que candidatos? A Hype! fez uma pesquisa no site FundRace 2008, um autêntico centro de voyeurismo político para as doações aos potenciais presidentes dos Estados Unidos da América. Entre os principais candidatos, Hillary Clinton é a menos apoiada pela indústria, provavelmente fruto do ataque que protagonizou contra os videojogos. Os apoiantes de Barack Obama são os que fazem doações menores e ocupam menos cargos de topo. Já o Republicano John McCain é o que recebe algumas das doações mais avultadas.

DEMOCRATAS

2.300 dólares
Gabe Newell
director executivo da Valve Software

Christopher Dodd

2.100 dólares
Alex Rigopulos
presidente da Harmonix

Barack Obama

REPUBLICANOS

3.500 dólares
Will Wright
presidente da Maxis

Rudy Giuliani

2.300 dólares
Ron Doornich
director da Activision

Mitt Romney

SOMATÓRIO DAS DOAÇÕES DE ALGUNS ESTÚDIOS :

- ***Activision*** - $15.210 para os Republicanos
- ***Blizzard Entertainment*** - $1.250 para os Republicanos
- ***Electronic Arts*** - $10.424 para os Republicanos; $11.040 para os Democratas
- ***Ensemble Studios*** - $220 para os Republicanos
- ***Firaxis Games*** - $230 para os Democratas
- ***Flagship Studios*** - $840 para os Democratas
- ***Obsidian Entertainment*** - $355 para os Republicanos
- ***PopCap Games*** - $3.320 para os Democratas
- ***Valve Software*** - $3.050 para os Democratas
- ***Bethesda Softworks*** - $352 para os Democratas

QUEM VÊ BIGODES VÊ CORAÇÕES

O bigode já foi sinal um sinal de masculinidade ainda que hoje em dia esteja cada vez mais em desuso. O designer Mike Stefanini mostra-nos o quão importante pode ser este apêndice para caracterizar diferentes personagens.

TELLTALE GAMES EM DIRECTO PARA A TELEVISÃO

A par da Valve Software e a série Half-Life, a Telltale Games é uma das pioneiras no campo dos jogos episódicos, graças ao lançamento da série Sam & Max. Numa entrevista exclusiva à Hype!, o presidente da editora norte-americana, Dan Connors, desvenda o segredo do sucesso.

Hype!: Como nasceu a Telltale Games e quais são as principais metas da vossa companhia?
Dan Connors: A Telltale foi fundada em 2004 por mim e mais dois antigos empregados da LucasArts. Sentíamo-nos frustrados com a direcção que a indústria de videojogos estava a tomar e queríamos mudar de vida. Estava a ser cada vez mais difícil produzir jogos que se diferenciassem dos padrões da indústria. Era mais importante que o teu jogo possuísse explosões vistosas e cenas de combate repletas de gore do que ter uma história e personagens que significassem algo para os jogadores. Nós sabíamos que as pessoas queriam jogar estes títulos mas, na LucasArts, não tínhamos liberdade para os criar.
Na mesma altura, vimos o rumo que outros negócios estavam a trilhar com o download de conteúdos – *vide* a indústria musical com o iTunes – e sentimos que o mesmo modelo podia ser aplicado aos videojogos. Editar jogos por download, de forma independente, foi uma solução para criar aquele tipo de jogos que ninguém estava a produzir; comercializá-los em pedaços mais pequenos e frequentes do que os jogos tradicionais permitiu-nos minimizar o risco e colocou-nos numa melhor posição para oferecer estes jogos ao mercado.

Quais são as vantagens dos jogos episódicos relativamente aos tradicionais jogos vendidos nas lojas?
Trabalhas num jogo de retalho nele durante três ou quatro anos, com muito pouco *feedback* do mundo exterior, e depois lanças o jogo, cruzas os dedos e rezas para que tudo corra bem. Comercializar jogos de forma episódica é muito diferente. Primeiro, há muito mais espaço para receber *feedback*. Prestamos atenção ao que os fãs e analistas dizem de cada episódio e, por vezes, alteramos os episódios seguintes em função desses comentários.
Os jogos episódicos criam igualmente um frenesim mediático que um jogo tradicional dificilmente obtém. Quando lanças um título por mês, os jogos estão sempre na imprensa. Ter os nossos jogos nos sites e revistas durante seis ou sete meses seguidos é melhor do que qualquer campanha publicitária (e sai também muito mais barato!). Depois tens os fãs, que estão sempre a discutir o que vai acontecer no mês seguinte. Nesse sentido, os jogos episódicos são bastante similares às séries televisivas como, por exemplo, o "Lost" em que os fãs se juntam nos fóruns para especular sobre o rumo que a história tomará.
Obviamente, quando acaba a temporada, pode-se reunir todos os episódios numa caixa e lançar o jogo nas lojas, tal e qual como uma colecção de episódios de uma série TV. Fizemos isso com **Sam & Max: Season One** e o resultado foi bem-sucedido. Deste modo, tens uma primeira etapa em que os jogos são distribuídos online e depois tens um segundo fôlego no retalho.

Como se pode comparar esta nova série Sam & Max com a herança dos clássicos de aventura da LucasArts?
Pensamos que são jogos melhores. Os velhos títulos LucasArts eram excelentes mas a jogabilidade evoluiu com o passar dos anos. Um dos problemas desses clássicos é que quando encalhavas num certo ponto, não tinhas muitos sítios para te desenrascares. Podias comprar um livro de dicas ou telefonar para o serviço de apoio da editora, mas isso retirava-te do jogo e podia ser uma experiência muito frustrante.
Os nossos jogos Sam & Max retêm muito do humor e charme do original **Sam & Max: Hit The Road** e da série **Monkey Island** mas tentámos remover os aspectos mais frustrantes e penso que as pessoas apreciam esse esforço. Ouvimos muitos jogadores dizer que «trabalho 40 horas por semana, tenho filhos e só pretendo sentar-me, jogar um par de horas e relaxar». Os episódios Sam & Max permitem fazer isso e pode ser uma experiência muito mais agradável do que as antigas aventuras em que ficavas encalhado e frustrado durante meses a fio.

Alguma vez contactaram a LucasArts no sentido de aplicar o modelo episódico a clássicos como Monkey Island ou Grim Fandango?
Claro, já conversámos com eles mas existem outras franchises que resultariam bem com este modelo. Monkey Island e Grim Fandango podem ser marcas familiares para os fãs de aventuras mas existem outros imaginários que são ainda mais populares, não só junto dos jogadores hardcore, como também para uma audiência mais casual. Somos bastante selectivos no que toca às licenças que trabalhamos. Apenas escolhemos franchises que acreditamos que resultarão bem num formato episódico: brevemente vamos anunciar alguns projectos que deixarão as pessoas bastante excitadas.

A Telltale planeia distribuir Sam & Max, Bone ou qualquer outra série de jogos episódicos no serviço Xbox Live ou na PlayStation Store?
Sim, estamos a estudar o lançamento de Sam & Max e outros títulos nas consolas. Desenvolvemos recentemente **CSI: Hard Evidence** para a Xbox 360 e Wii (adicionalmente à versão PC), por isso já dispomos de um conjunto de ferramentas para trabalhar nessas plataformas. Nesta altura, seria extremamente fácil para nós converter qualquer um dos nossos jogos ou produzir novos títulos para esses sistemas. Também estamos a ponderar a criação de jogos na PS3.

WWW.TELLTALEGAMES.COM

CONTACTEM-NOS!
Coloquem-nos questões, protestem, critiquem, sugiram conteúdos, segredem-nos ao ouvido. É fácil: basta enviar um email para leitoreshype@mygames.pt ou escrever para

Hype! - Rede MyGames
Avenida dos Bombeiros Voluntários, n. 7, R/C esq.
1675-108 Pontinha.

CARTA DO MÊS

Filmes interactivos?

Ao longo dos anos, a narrativa nos videojogos tem vindo a ganhar uma importância considerável para a sua audiência. O meio que começou a dar os seus primeiros passos em jogos simplistas que não pediam aos jogadores mais do que salvar mundos virtuais das garras de um vilão unidimensional, agora revela histórias épicas repletas de traições, reviravoltas inesperadas e até romances. Esta implementação de métodos cinematográficos para desenvolver certos aspectos da narrativa aparentemente tem sucesso junto dos jogadores e é comum usar-se o termo "filme interactivo" para classificar muitos jogos hoje em dia, pela maneira como são estruturados. Mas será que o termo é válido?

Na Hype! nº 4 o Nelson Calvinho, aquando do teste que escreveu sobre **Mass Effect**, debruçou-se brevemente sobre o tema, afirmando que a BioWare é o estúdio que mais tem conseguido resolver o dilema de criar verdadeiros "filmes interactivos". Não sei se concordo com esta afirmação. Não querendo tirar nenhuma glória à BioWare e ao seu sucesso no mercado dos RPGs, não me parece que o estúdio canadiano saiba verdadeiramente lidar com a questão.

A sua filosofia de design, desde o longínquo **Baldur's Gate** até hoje, tem sido contentar-se apenas por fazer o que muitos outros estúdios fazem – ou seja, transpor certos elementos da linguagem do cinema e forçá-los nos videojogos sem realmente tirar partido das possibilidades do meio. A BioWare não é a única responsável por isto, e podemos ver o mesmo problema em jogos de outros estúdios. Mas a meu ver, a ideia de que a simples implementação destes elementos subjacentes ao cinema nos videojogos cria uma maior aproximação a essa forma de arte, ou que os transforma em filmes interactivos, cria a ideia errada de que tudo o que uma narrativa necessita para se tornar interactiva é de imitar a linguagem de uma forma de arte em vez de criar a sua própria. O problema principal gerado a partir deste processo narrativo é que força um contexto cinematográfico para certas sequências em vez de o criar a partir de dentro dos videojogos.

Tornou-se um lugar-comum dos videojogos com aspirações cinematográficas usarem certos suportes narrativos do cinema como meio para contar uma história, em particular sequências de acção que pecam pela fraca ou nula interactividade ou ângulos de câmara que retiram o controlo do jogador sobre o jogo para enfatizar, por exemplo, grandes campos de batalha, a introdução de um inimigo poderoso, a revelação da peça para um puzzle ou um qualquer caminho a seguir. No entanto, incluir um ângulo de câmara ou sequência de acção que imita os blockbusters de Hollywood muitas vezes revela-se como um peixe fora de água – certas sequências desempenhadas por actores virtuais não são nem uma boa maneira de simular a linguagem do cinema, nem fazem um bom trabalho de caracterização e desenvolvimento narrativo. Estes e outros elementos são retirados do seu contexto original e perdem o significado que originalmente tinham no cinema: enquanto um filme é composto sequencialmente por certos elementos que convergem em uníssono, um videojogo é composto por segmentos que ora são "filme" (que debicam timidamente a partir da linguagem cinematográfica, como diálogos entre personagens e pequenos FMVs que cortam a acção) ora "interactivos" (o decorrer da acção propriamente dito). (...) Compare-se jogos como **System Shock 2** ou o mais recente **Half-Life 2**, que raramente recorrem a estas técnicas e deixam que cada jogador seja responsável pelo decorrer da acção e, por associação, da narrativa do jogo. Nesses títulos existe a verdadeira dinâmica cinematográfica que faz com que um jogo seja tão fluído na sua apresentação como um filme, pois todos os elementos que compõem a experiência de jogo são contínuas. Diálogo, acção, desenvolvimento de personagens ou da própria história – todos coexistem e decorrem simultaneamente, sem claras divisões entre diálogo, desenvolvimento de personagem, combate, exploração ou outros elementos. Precisamente o que seria esperado de um filme. (...)

Apesar de não podermos separar os videojogos do seu contexto social e esperar que não sejam influenciados, interpretados ou desenvolvidos com outras influências artísticas em mente, o "narrativismo" dos videojogos não se assemelha, por virtude da interactividade que propõe, às narrativas tradicionais. Então, porque insistimos em querer jogar jogos moldados nelas? O que nos atrai em videojogos é sermos passivos ou interactivos? É sermos jogadores ou uma audiência? Porque não ser ambos de uma maneira que não sacrifique estas linguagens? (...)

Diogo Ribeiro, via e-mail

ACT OF WAR SEM CD KEY

Por lapso, a CD Key do jogo Act Of War não foi incluída no DVD da edição de Fevereiro (nível 5) da Hype!, facto que só foi descortinado após a expedição dos DVDs pela fábrica. Apresentamos, desde já, o nosso pedido de desculpas pelo sucedido.

Para obterem a respectiva CD Key, entrem em contacto com o serviço de apoio técnico da revista:
- enviando um e-mail para a conta leitoreshype@mygames.pt
- ou telefonando para o número 21 235 10 56.

Jogo corre depressa demais

Depois de ter instalado o Act Of War, notei que o jogo corre depressa demais para o que devia. Li no fórum da Atari que o problema deriva do facto de ser usado um processador *dual core* (que é o meu caso), e depois de ter tirado o *patch* mais recente, este indica-me que estou a usar a versão mais recente do jogo. Que solução sugerem que seja usada para resolver este problema?

Filipe Vieira, via e-mail

Para resolver o problema de excesso de velocidade é necessário fazer com que o jogo corra num só processador. Aqui fica um guia para o processo: www.gamereplays.org/hardware/task.php?nameid=guide_8

Não sejam tão duros...

Acho que são demasiado duros quanto à avaliação de certos jogos. É certo que alguns são verdadeiros montes de lixo, mas 6/10 ao Assassin's Creed? Foi o melhor jogo do ano até agora (pronto está bem, estamos em Fevereiro), pelo menos 7. (...) Julgo que deveriam fazer a avaliação em percentagem ou pelo menos de 0 a 10 mas às décimas, e apresentar em resumo tanto os pontos negativos como os pontos positivos.

Pedro Cruz, via email

...Continuem a ser duros

Compro a vossa revista desde o primeiro número e estou muito satisfeito com o profissionalismo dos artigos. Gosto de ver análises de jogos maus e de títulos pouco conhecidos em vez de um resumo dos *best-sellers*. Também acho importante saber os pontos negativos dos jogos e não apenas o que é publicitado pelas editoras.

Bruno Tamames, via e-mail

Afinal é bom ou não?

Não deviam ter pontuado o Assassin's Creed com uma nota de seis em dez. Na análise existente no vosso site dão 92 ao jogo, porque não lhe dão nove em dez na revista? Também gostaria de saber quando sai o DualShock 3.

João Rodrigues, via e-mail

Caro João, apesar da revista Hype! e da e-zine MyGames fazerem parte da mesma rede, são meios com equipas editoriais distintas. Cada uma das análises serve como uma espécie de segunda opinião da outra. :-)
O controlador DualShock 3 saiu em Novembro de 2007 no Japão e será lançado esta Primavera na Europa.

Fórum MyGames

Envio este e-mail para perguntar quando abre o fórum MyGames (ou se vai abrir)?

João Sereno, via email

A criação de um fórum está no topo das prioridades para o MyGames.pt, mas para já é impossível adiantar uma data de inauguração. Convidamo-lo a participar nos comentários dos artigos publicados em http://ez.mygames.pt ou a participar em um dos muitos fóruns nacionais onde a Hype! e o MyGames são discutidos, como o http://forum.itomik.net/ ou o www.insertcoin-pt.net/index.php?showforum=26, entre outros. Andamos por lá a conversar e a divulgar informações. :-)

QUERO UMA HYPE!

Para obter uma edição anterior da Hype! basta enviar um e-mail para leitoreshype@mygames.pt com a indicação da edição pretendida que a equipa entrará em contacto.

NA BLOGOSFERA

Os jogos e a Bíblia

«Apesar do que alguns políticos e jornalistas vos podem dizer, os jogos são bastante insípidos no que respeita a conteúdos para "adultos". Aliás, são tão insípidos que não vos envolvem emocionalmente e seria bem melhor se caminhassem numa direcção mais adulta. Parte desta superficialidade deriva de serem vistos como um entretenimento para crianças quando, na realidade, existem bastantes mais adultos do que crianças a jogá-los – o típico jogador está na casa dos vinte e muitos anos. Outra razão para esta insipiência é a mão censuradora dos proprietários das plataformas que são absurdamente puritanos.

Na verdade, os outros *media* mais velhos e difundidos têm conteúdo vastamente mais chocante do que os jogos. É um facto irrefutável. E muitas vezes esse conteúdo nem sequer está sujeito a um sistema de classificação por idades, estando por isso acessível às crianças desde que nascem. Os livros são um excelente exemplo disso. E a Bíblia é outro excelente exemplo de um livro que as crianças são encorajadas a ler. (...)

O que precisamos é de um factor de igualdade. Os livros, a televisão, o vídeo, os filmes e os jogos têm de ser separados por idades pelas mesmas pessoas usando os mesmos critérios. Desta forma, as vozes antivideojogos teriam uma grande surpresa. Muitos jogos ficariam disponíveis para idades mais novas e muitos livros iam receber um selo para adultos. Incluindo muitos clássicos da literatura e, possivelmente, a Bíblia».

Bruce Everiss
«The Bible Vs video games»
www.bruceongames.com

A correspondência pode ter de ser editada para publicação.

Street Fighter 4

Para já, não tem história mas sabe-se que este jogo será uma sequela de **Street Fighter 2** e uma prequela da terceira versão. Street Fighter 4 servirá como ruptura da série. Tudo o que foi feito a partir do número três da série será esquecido e a jogabilidade colar-se-á ao segundo título. Além disso, mais características serão estreadas no jogo, dentro da nova filosofia introduzida pelo produtor Ono, em que a ênfase deixa de ser as combinações e passa a ser a antevisão dos passos do nosso adversário.

Sistema: X360/PS3
Editora: Capcom

Faith and a .45

Sistema: X360/PS3
Editora: N.D.
Previsão: N.D.

Dos produtores de **Total Overdose**, a Deadline Games, eis que nos chega Faith and a .45, um jogo inspirado na famosa dupla de assaltantes de bancos Bonnie e Clyde. A acção desenrola-se nos anos da Grande Depressão (1930s) e o jogador acompanha as aventuras de dois ladrões apaixonados, Luke e Ruby. Esta dupla dedica-se a roubar todos os bancos que lhes surgem no caminho, mas um magnata do petróleo está disposto a acabar com eles. Para já, a única característica confirmada é a de uma opção de modo cooperativo.

Bionic Commando

Sistema:PC/X360/PS3
Editora: Capcom
Previsão: N.D.

O primeiro jogo da série saiu em 1987 para máquinas de arcada. Porém, foi a versão para NES (1988) que marcou os jogadores em todo o mundo. A produtora GRIN (Ballistics) inspirou-se nesta última versão para criar o mais recente Bionic Commando.
A capacidade de atacar os inimigos, atirar objectos e de balançar pelas ruas da cidade, graças a um "braço biónico" (Bionic Arm), mantém-se. A possibilidade de apontar para os inimigos a meio do "voo", de cabeça para baixo ou a meio de uma escalada é um novo truque que irá aumentar as opções do jogador.

PREVISÃO: N.D

Race Driver: GRID

Race Driver: GRID promete ser o jogo mais ambicioso da série **TOCA**, ao juntar aos circuitos oficiais da série campeonatos com corridas em estrada ou em circuitos urbanos, situados em locais espalhados por todo o mundo.
A maior novidade será a estrutura do modo Carreira. O jogador vai experimentar diferentes estilos de corrida e poderá incorporá-los na equipa que construir. As corridas serão de curta duração, máximo dez minutos, e nunca terão adversários iguais. Cada vez que o jogador aborda uma pista serão geradas equipas diferentes, para dar a ideia de um mundo persistente.

Sistema: PC/X360/PS3
Editora: Codemasters

Mirror's Edge

Sistema: PC/X360/PS3
Editora: Electronic Arts
Previsão: N.D.

Segundo o produtor, Owen O'Brien, este título aproxima-se mais do género acção e aventura do que de um típico jogo de tiros. Porquê? Porque a DICE pretende fazer com que o jogador experimente mais o ambiente, através do esforço e contacto físico da personagem. A acção desenrola-se numa utopia autoritária onde a informação secreta, para se escapar à vigília constante das autoridades, tem de ser entregue por correios. O jogador atravessará a cidade com movimentos de parkour para entregar a informação que tem a seu cargo.

Underworld

Sistema: PC/X360/PS3/Wii/PS2/DS
Editora: Eidos
Previsão: Natal

Viagens a locais recônditos, entre mundos e pelo mundo. Estas são as promessas de Tomb Raider: Underworld, a sequela directa de **Legend**. Lara Croft vai percorrer portais entre universos no México, passará pela Austrália, Ilha da Páscoa, Vaticano e Mesopotâmia, sempre na perspectiva de desvendar mais um segredo.
A novidade neste título será o sistema de tempo, que causa mudanças no ambiente: as bordas ficam mais escorregadias, as chuvas apagam pegadas e a lama fica com marcas de passagem ou de arrastamentos. Tudo num universo mais aberto e menos linear do que tem vindo a ser habitual.

PREVISÃO: 1º TRIMESTRE 2008

Tiberium

Tiberium será o segundo jogo de acção na primeira pessoa retirado da série **Command & Conquer**, seis anos depois de **Renegade**. O jogador assume o papel de um oficial que tem como missão segurar uma área atrás da linha de combate. A seu cargo vai ter uma arma que tanto poderá ser uma arma de assalto, um lançador de mísseis ou de granadas, um canhão de energia ou espingarda de alta precisão. Além disso, também terá uma armadura reforçada e com jactos equipados. Assim que o jogador assegurar um ponto estratégico poderá chamar reforços que passa a liderar.

Sistema: PC/X360/PS3
Editora: Electronic Arts

Facebreaker

Sistema: X360/PS3/Wii
Editora: Electronic Arts
Previsão: N.D.

Facebreaker é um jogo de boxe pouco ortodoxo, nada parecido com o jogo antecedente da EA Canada: **Fight Night Round 3**. O seu estilo cartoonesco e as personalidades bem vincadas dos pugilistas aproximam-no mais de **Ready 2 Rumble**, para Dreamcast. Ao contrário de ser um simulador, este título quer mais divertir do que se aproximar da realidade. Uma das características mais destacada da EA é a deformação facial em tempo real que permite ao jogador ver as consequências do seu potente murro, em directo, no adversário que enfrenta.

Demigod

Sistema: PC
Editora: Gas Powered Games
Previsão: Final de 2008

Depois de **Dungeon Siege** e **Supreme Commander**, a Gas Powered Games decidiu juntar num só jogo as melhores características destes dois títulos. De um lado, o jogador pode escolher um herói assassino e jogará ao melhor estilo de um RPG de acção. Do outro, poderá ser um general e jogar um RTS puro, onde a estratégia e a gestão de recursos é fundamental.Inspirados pelas ***mods*** de maior sucesso destes dois géneros, o principal designer de Demigod, John Cosme, afirmou que a principal preocupação era tornar o jogo divertido e rápido, «algo que podes jogar em pouco tempo e parar».

Postal 3

Sistema: PC/X360
Editora: N.D.
Previsão: 4º Trimestre 2008

Postal é acusado de mau gosto e os dois últimos jogos da série têm sido fonte de controvérsias por não serem adeptos do politicamente correcto. A terceira edição não será muito diferente. O jogador, além de poder escolher o seu estilo como assassino (serial killer, ecoterrorista ou candidato presidencial), poderá ver estrelas de cinema e "coelhinhas" da Playboy como personagens. Diferente das versões anteriores serão os gráficos que, desta vez, correrão no motor da Valve, o Source, e será possível mudar de perspectiva entre a primeira e a terceira pessoa.

Especial no DVD

METAL GEAR SOLID 4

EU SOU A LENDA

Honra, clonagem, patriotismo, energia nuclear, amizade, traição: já passaram dez anos desde que Metal Gear Solid se estreou na PSOne. O quarto episódio chega nesta Primavera e prepara-se para deixar um último legado: saudade. **JORGE VIEIRA**

O comboio conduzido por Hideo Kojima está prestes a chegar à última estação. **Metal Gear Solid** (MGS) e o seu carismático herói, Solid Snake, preparam-se para uma despedida que, segundo os autores do jogo, perdurará na memória dos fãs durante anos a fio. MGS4 promete ter todos os condimentos que o tornarão no primeiro exclusivo verdadeiramente marcante da PlayStation 3. Mas como é que um designer de jogos apaixonado por cinema se enfiou nesta embrulhada?

Nascido na prefeitura de Setagaya, Tóquio, em 1963, Kojima cedo revelou uma especial apetência pelo mundo da Literatura e Belas Artes, escrevendo contos e frequentando assiduamente as salas de cinema da sua área de residência. A opção académica por um curso de Economia não mitigou o desejo de fazer carreira na área da Sétima Arte. Quando um colega de turma lhe propôs filmar com uma câmara Super 8, Kojima pensou que tinha chegado a hora de passar dos sonhos à realidade. Mas nessa mesma altura a Nintendo lançou a Famicom (consola NES) no Japão e o amante do cinema perdeu-se de amores por **Super Mario Bros.** e pelo potencial do entretenimento interactivo. Perdeu-se um cineasta, ganhou-se um realizador de videojogos.

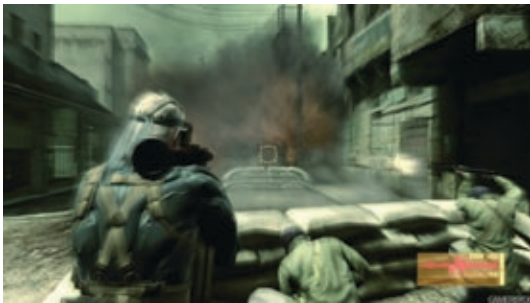
É preciso conhecer este percurso de Hideo Kojima para se compreender melhor a sua obra e a dimensão cinematográfica da saga Metal Gear Solid. Tal como alguns dos seus comparsas nipónicos, Kojima há muito que tenta ser reconhecido como o Orson Welles dos videojogos, o responsável pelo "Citizen Kane", que levará este *medium* para novos patamares. Em 2005, numa entrevista ao site norte-americano 1UP, o designer confidenciou que «gostaria de criar algo jamais visto no mundo dos videojogos». Cortar o cordão umbilical com o passado é uma meta mas passar das palavras à acção é uma tarefa que não está ao alcance de qualquer um. «Até hoje, criar um jogo era uma tarefa semelhante à montagem de um set de cinema. Tens o cenário no estúdio, mas um set é um set, não existe nada por detrás dos adereços, é uma ilusão. Tudo é falso. Parece belo, parece real, mas não passa de uma mentira». Pois bem, a mentira termina em Metal Gear Solid 4.

Um novo paradigma

A PlayStation 3 precisa de um MGS4 como de pão para a boca. Este é um daqueles projectos "maiores que a vida" onde não se fazem concessões no enredo, na direcção artística, no orçamento de produção ou em qualquer outra área do jogo. Para além de Kojima, dois outros designers de jogos – Yoji Shinkawa e Shuyo Murata – asseguram a coordenação de uma equipa com cerca de 150 elementos, num esforço tripartido cujo resultado final pretende ser muito mais do que a simples soma das partes.

Mas não é só ao nível da realização que se denotam profundas mudanças. O motor gráfico de MGS4 é uma óbvia evolução estética e os autores não se cansam de afirmar que o processador Cell e o Blu-ray são trunfos imprescindíveis na concretização desta visão. A possibilidade de controlar livremente a câmara ou de jogar numa perspectiva da primeira pessoa indicia uma vontade de seduzir todo o tipo de jogadores, dos fanáticos dos títulos de aventura aos apreciadores de um bom First Person Shooter. É difícil criar um jogo que satisfaça o exigente mercado nipónico e que, ao mesmo tempo, seja capaz de conquistar o público europeu e norte-americano, mas Kojima está disposto a tudo para levar a sua ópus ao maior número possível de jogadores.

O lema desta obra - «no place to hide» – é outra alteração radical imposta por Kojima aos seus pares. Enquanto que os três primeiros capítulos esgotaram a fórmula do jogo das escondidas, MGS4 investe na acção pura e dura, obrigando o herói a correr de refúgio em refúgio em campos de batalha cujos edifícios estão constantemente a ser arrasados por soldados, tanques e robôs de combate.

Apesar de tudo, existe um fio condutor que tornará a experiência familiar aos fãs da série. O que começou como uma história de patriotismo e conflitos nucleares afunila agora para um simples negócio de armas à escala mundial, onde as guerras são pretextos para o enriquecimento de companhias privadas.

NA NET

Sites Relacionados:

www.konami.jp/gs/game/mgs4/en
www.kjp.konami.jp/gs/hideoblog_e
www.konami.jp/kojima_pro/english/index.html

TUDO O QUE HÁ PARA SABER SOBRE METAL GEAR SOLID 4

Enredo

Liquid Ocelot está vivo e controla os destinos da Outer Haven, uma corporação formada por vários grupos de mercenários. O vilão prepara-se para lançar uma insurreição armada à escala mundial e conta com um arsenal nuclear capaz de arrasar um continente num abrir e fechar de olhos. Solid Snake é incumbido de uma derradeira missão: viajar até ao Médio Oriente para liquidar, de uma vez por todas, o perigoso vilão.

OctoCamo

O fato envergado por Solid Snake permite-lhe não só assumir a cor de um terreno ou objecto, como também a textura e os contornos dessa superfície, tornando o herói virtualmente invisível no palco de batalha.

Solid Eye

Um gadget ocular que reúne as funcionalidades de visão nocturna, infravermelhos e binóculos. Permite detectar a localização de inimigos, bem como alertar para o nível de ruído gerado por Solid Snake em cada cenário.

Os bons da fita

A militar que ajudou Solid Snake no primeiro episódio, Meryl Silverburgh, está de volta aos comandos da FOXHOUND, um quarteto de agentes especiais que também está na peugada de Liquid Ocelot. A doutora Naomi é outra figura de vulto e esconde um segredo demasiado valioso que não pode cair nas mãos erradas. O coronel Roy Campbell e o cientista Hal "Otacon" Emmerich também surgem no elenco, a par do odiado Raiden, o agente que protagonizou Metal Gear Solid 2 para desgosto e surpresa de muitos jogadores. Hideo

Kojima aceita as opiniões dos fãs mas avança, desde já, que «no final de MGS4, Raiden vai ser uma das personagens favoritas dos jogadores».

Os vilões

No campo dos maus da fita, para além de Liquid Ocelot assistiremos ao regresso de Vamp (uma espécie de cruzamento entre o Conde Drácula e o Joaquin Cortés) e à aparição de uma senhora de idade avançada chamada Big Mama. Não vamos estragar a surpresa a quem não experimentou Snake Eater mas digamos que Big Mama é uma alcunha para uma das personagens mais sensuais desse terceiro capítulo.

No entanto, a principal nota de destaque de MGS4 vai para a The Beauty And The Beast, uma unidade de guerreiras geneticamente modificadas que sofreram danos psicológicos irreversíveis no calor da batalha. Screaming Mantis, Raging Raven, Laughing Octopus e Crying Wolf são os nomes destas "princesas" cuja beleza se esconde sob um manto de monstruosidade.

Metal Gear MK.II

Um pequeno robô que permite contactar mais facilmente com Otacon, o engenheiro que presta apoio à distância durante as infiltrações. Talhado para operações de reconhecimento do terreno, este aparelho é igualmente capaz de disparar descargas eléctricas sobre os inimigos, para além de servir como uma "mula de carga" para alguns objectos de Solid Snake.

Metal Gear Online

Suportando partidas entre 16 jogadores em simultâneo, a vertente online de MGS4 funcionará como a extensão natural das provas estreadas em MGS3: Subsistence. Hideo Kojima pretende que esta componente seja acessível ao maior número possível de jogadores.

Flashbacks

MGS4 incluirá diálogos e cenas animadas que activam flashbacks sobre os eventos dos capítulos anteriores. Renderizados com o motor gráfico de cada episódio, estas sequências farão a ponte entre o passado a narrativa de MGS4, garantindo que os novos jogadores não ficarão "perdidos" no meio de tantas artimanhas e conspirações.

A escrita de Kojima sempre foi assombrada pela noção de que a política e as estruturas militares trabalham nos bastidores para atingir os seus próprios fins mas Metal Gear Solid 4 retira o lençol do quadro para nos oferecer a perspectiva completa de todos os eventos retratados ao longo da série.

Suicide Snake?

O DVD Hype! desta edição inclui um especial Metal Gear Solid com uma série de itens alusivos à série, a par de uma compilação dos trailers de MGS4 desvendados ao longo destes últimos anos. Uma das imagens mais fortes desses vídeos é a sequência em que Solid Snake, cansado e com sinais cancerígenos na face, enfia um revólver na boca, deixando no ar a ideia de que estará prestes a suicidar-se.

Hideo Kojima já referiu que esta será a última aventura protagonizada por Solid Snake e, desta vez, não há qualquer truque na manga ou surpresa de última hora para alterar esses planos. Contudo, tendo em conta as reviravoltas na trama do terceiro capítulo (que, recorde-se, servia de prequela para o jogo editado em 1998), há quem defenda, em fóruns online, que um eventual suicídio de Snake estará ligado à sua "ressurreição" na forma de um clone mais jovem e saudável que, de uma vez por todas, porá cobro a Liquid Ocelot e ao seu exército de mercenários.

É esta capacidade de deixar os jogadores em suspense que faz de Hideo Kojima um dos designers mais criativos da actualidade, uma espécie de Hitchcock do entretenimento interactivo. O domínio da linguagem cinematográfica mais básica permite-lhe "jogar" com as imagens, criando um labirinto de espelhos onde nem tudo é o que aparenta ser à vista desarmada. Mais do que a acção propriamente dita, é esse efeito surpresa, aliado a um leque de personagens com uma densidade psicológica raramente vista no mundo dos videojogos, que torna cada capítulo da saga Metal Gear numa obra apetecível após 20 anos (levando em conta os dois jogos originalmente editados na MSX) de labuta.

Do herói roubado a "Escape From New York" de John Carpenter aos campos de batalha urbanos de "Black Hawk Down", Kojima não tem pejo em procurar inspiração em Hollywood para moldar o universo pós-futurista de Metal Gear Solid. Com a Meca do cinema norte-americano a viver uma crise profunda, não deixa de ser curioso que um jogo que respira Sétima Arte por todos os poros seja uma das obras mais aguardadas de 2008.

INDEPENDENT GAMES FESTIVAL 2008

OS MARGINAIS

Onde estão os verdadeiros auteurs de videojogos? Os videojogos são arte? Porque não existem jogos série B? Todos os jogos são criados com o entretenimento como exclusivo meio e fim? É impossível criar jogos com menos de dois milhões de euros e 20 tipos a trabalhar 14 horas por dia? No Independent Games Festival encontrámos algumas respostas reconfortantes a questões que se repetem. **NELSON CALVINHO**

O Independent Games Festival é organizado no âmbito da Games Developer Conference, que é o maior evento mundial de e para criadores de videojogos.

Kieron Gillen fala sobre os seus jogos IGF favoritos na pág. 113

É uma espécie de equivalente para os videojogos do famoso festival de cinema independente Sundance: todos os anos o Independent Games Festival (IGF) reúne dezenas de propostas de pequenos jogos marginais produzidos frequentemente por um único autor, muitas vezes por poucas centenas ou milhares de dólares. Fundado em 1998, o IGF foi criado para inspirar e premiar a inovação na produção de videojogos.
E se ao longo das 10 edições que agora se comemoram o IGF tem efectivamente sido um fantástico pólo de concentração de conceitos brilhantes, no final de contas os resultados práticos são constrangedores: os dedos de uma mão são demasiados para contar o número de projectos e equipas que conseguiram usar esta montra como rampa de lançamento para uma carreira comercial tangível na indústria. **Alien Hominid**, um dos vencedores em 2005, foi uma das honrosas excepções: o jogo, produzido à custa da hipoteca do património dos autores, foi inicialmente oferecido de forma gratuita na Internet, em formato Flash. A popularidade adquirida valeu-lhe um contrato de distribuição para a PlayStation 2, Xbox, GameCube e GameBoy Advance e chega agora à Xbox 360 via serviço Live Arcade. Mas o presente está a dar sinais de que a situação está prestes a mudar. Nos últimos dois anos, a produção de jogos independentes registou um crescimento significativo. A este factor não será alheio o crescimento explosivo de um segmento de mercado a que se convencionou chamar

Frequency + Vib-Ribbon + Português = Audiosurf

Audiosurf
INVISIBLE HANDLEBAR
www.audio-surf.com
O jogo usa os padrões rítmicos da música do jogador (em formato MP3) para criar experiências sempre diferentes, num jogo semelhante a Wipeout. O tema oficial do jogo é da autoria do compositor português Pedro Camacho.

Imaginem que os vossos desenhos ganham vida própria

Crayon Physics Deluxe
KLOONIGAMES
www.kloonigames.com/crayon
Um feito tecnológico de pura magia infantil. Genial.

Tripar ácidos aos tiros

Synaesthete
DigiPen Institute of Technology
www.synaesthetegame.com
Um jogo de acção em perspectiva isométrica que se inspira em Rez para nos pôr aos tiros num mundo abstracto ao ritmo da música de dança.

O irmão mais novo de Super Paper Mario

Fez
KOKOROMI
www.kokoromi.org/fez
Um jogo de plataformas que alterna a progressão em 2D com 3D.

Um jogo de plataformas controlado por guitarra

Fret Nice
PIECES INTERACTIVE
www.fretnice.com
A guitarra de Guitar Hero permite saltar, correr e disparar.

NA NET

Sites Relacionados:
www.igf.com

de "casual". Até um passado recente, estes títulos têm estado associados a fórmulas mais ou menos conservadoras, adequadas para um público mais velho e feminino, e cativos da distribuição através de portais de jogos (como o RealArcade e a rede Oberon) acessíveis através de computadores pessoais. No entanto, o fenómeno em que se tornou o sucesso de consolas como a DS, para além da aposta das consolas de sala – a Xbox 360, a Wii e a PlayStation 3 – em canais de download de jogos pequenos, simples e diferentes abriu múltiplas frentes de distribuição e de rentabilização deste tipo de conteúdo. De repente, a possibilidade de alimentar uma carreira de produção de videojogos à conta de projectos de execução mais rápida e com pequenos orçamentos começou a tornar-se uma opção cada vez mais aliciante.
Outro aspecto extremamente sedutor para os criadores de jogos de veia mais "alternativa" é que estes novos canais de distribuição são muito procurados por públicos consideravelmente diferentes dos que consomem os grandes blockbusters para PC e consolas. Consolas como a Wii e a DS ajudaram a criar uma faixa de jogadores muito mais abrangente. E com a diversidade de público vem a diversidade de gostos e de procura de experiências diferentes. E de repente as propostas apresentadas no IGF podem começar a tornar-se muito mais interessantes para editoras que ao longo de uma década de existência optaram quase sempre por ignorar as ideias que lhes chegavam do pequeno festival organizado em São Francisco.
Nesta edição do IGF nota-se uma maior consciência das tendências do meio e uma preocupação de acompanhar as mesmas – ou pelo menos são influenciados por elas. Com os jogos baseados em ritmos musicais a caírem cada vez mais nas boas graças do público, surgem este ano um bom punhado de jogos inspirados neste tipo de mecânica. **Audiosurf**, **Fret Nice**, **Synaesthete**, **Cinnamon Beats** são exemplos (uma vista de olhos por outros concorrentes que não chegaram a finalistas descobriria muitos outros), mas a ausência de periféricos semelhantes aos que deram fama a sucessos comerciais como **Guitar Hero**, **Dance Dance Revolution**, **SingStar** ou **Rock Band** torna-os parentes mais próximos da família de obras de culto como **Frequency**, **Vib-Ribbon** ou **Rez** – este último sendo provavelmente a influência mais citada pelos criadores presentes no festival.
A presença de variações com um *twist* de géneros *old school* como os jogos de puzzles, de plataformas ou de tiro-neles é uma constante nos participantes neste festival. Contudo, o que se destaca não é o reconhecimento da herança do passado, mas a apaixonada e audaciosa experimentação a nível de estética e de conceitos de interactividade – normalmente, a qualidade da programação é um critério secundário para avaliar a riqueza dos jogos concorrentes. Nestas páginas a Hype! destaca 15 propostas – metade do número de finalistas – mas podem encontrar imagens, vídeos, *demos*, links e informação adicional da totalidade dos concorrentes num especial criado para o DVD que acompanha esta revista. Dispensamos elaboradas descrições nestas páginas porque a maior parte dos jogos têm de ser *vistos* e *experimentados* para serem devidamente apreciados. Ressalve-se contudo que a maior parte destes projectos está a alguma distância da sua conclusão – alguns têm o tempo de desenvolvimento apenas suficiente para se submeterem à consideração do júri do festival. Experimentem: pode ser que encontrem aqui o jogo que vos vai inspirar a quererem criar a vossa própria obra interactiva.

Seumas McNally foi um programador de 21 anos que venceu a edição de 2000 com o jogo Tread Marks. Uma semana depois faleceu, vítima de Linfoma de Hodgkin. O IGF homenageou-o atribuindo o seu nome ao Grande Prémio do festival.

FINALISTAS DO IGF 2008

GRANDE PRÉMIO SEUMAS MCNALLY
- Audiosurf
- Crayon Physics Deluxe
- Hammerfall
- Noitu Love 2: Devolution
- World of Goo

MELHOR JOGO EM WEB BROWSER
- Globulos.com
- Iron Dukes
- Tri-Achnid

PRÉMIO DE INOVAÇÃO EM DESIGN:
- Battleships Forever
- Fez
- Fret Nice
- Snapshot Adventures:
- World Of Goo

EXCELÊNCIA EM ARTE VISUAL:
- Clean Asia!
- Fez
- Hammerfall
- Synaesthete
- The Path

EXCELÊNCIA EM ÁUDIO:
- Cinnamon Beats
- Fret Nice
- Audiosurf
- Clean Asia!
- OokiBloks

EXCELÊNCIA TÉCNICA:
- World of Goo
- Goo!
- Audiosurf
- Axiom: Overdrive
- Gumboy Tournament

SHOWCASE DE ESTUDANTES:
- Crayon Physics Deluxe
- Empyreal Nocturne
- Galaxy Scraper
- Gesundheit!
- Mayhem Intergalactic
- Poesysteme
- Polarity
- Ruckblende
- Synaesthete
- The Misadventures Of P.B. Winterbottom
- Flipside (Mod de Half-Life 2)
- Foamzilla (Mod de UT2004)

Vencedores identificados a laranja

Jogos mudos

The Misadventures of P.B. Winterbottom
THE ODD GENTLEMEN, UNIVERSITY OF SOUTHERN CALIFORNIA
www.winterbottomgame.com
Um jogo que decorre num mundo feito de cinema mudo. O jogador pode gravar as suas acções e recuperá-las várias vezes, criando paradoxos temporais.

Só há um objectivo, mas se o alcançarem, perdem.

The Path
TALE OF TALES
www.tale-of-tales.com/ThePath
Um belíssimo conto de terror em formato de aventura interactiva gótica e com a Capuchinho Vermelho no centro da trama. Não vai acabar bem.

Um jogo com bolas

World of Goo
2D BOY
http://2dboy.com
O jogador tem de criar uma estrutura feita de bolas gelatinosas. O problema é que a estrutura está sempre à beira do colapso. Fantástico.

Crayon Physics Deluxe e World Of Goo nasceram de protótipos feitos numa semana por uma única pessoa, inseridos no Experimental Game Project.

Freud à solta num mundo de papel

Rückblende
NILS DENEKEN, UNI DUISBURG-ESSEN
http://indygamer.blogspot.com/2007/12/new-rckblende-mirror.html
Um jogo de aventura na veia de um Myst. O jogador controla uma criança que revisita as suas memórias. A descoberta pode ser perturbante. Os cenários do jogo – o autor construiu maquetas e fotografou-as, desenhando depois por cima – são fascinantes, fazendo lembrar os filmes de animação com que Vasco Granja nos presenteava.

Sonhos e pesadelos de cartão

Flipside
TEAM 3, NATIONAL ACADEMY OF DIGITAL, INTERACTIVE ENTERTAINMENT
www.playflipside.com
Um jogo esteticamente deslumbrante, que simula cenários bidimensionais feitos de corte e colagem de cartão. O jogador fugiu de um hospital psiquiátrico e vive esquizofrenicamente entre um mundo de sol e coelhinhos e um outro feito de violência e enfermeiras medonhas.

Quando um jogador ama uma aranha

Tri-Achnid
TRIACHNID
http://triachnid.com
Jogável num browser, mete-nos a controlar as três pernas de uma aranha para trepar, atacar e cuidar das crias. O objectivo é criar um laço afectivo entre o jogador e o corpo da criatura. Viciante!

Quero comer ranho!

Gesundheit!
UNDERWATER BASE, SHERIDAN INSTITUTE
www.underwaterbase.com
Num mundo de monstros loucos por comer "macacos do nariz", a ideia é usar essas descargas nasais como isco para atraí-los para um conjunto de armadilhas. A premissa é nojenta, mas o resultado final é divertido e apelativo em termos estéticos, graças aos gráficos 2D desenhados "à mão".

COMO SER O MELHOR JOGADOR DO MUNDO

Ser o maior não é fácil. O actual panorama dos videojogos explora áreas tão diversas como o raciocínio lógico, os reflexos, a música, o cinema, a cozinha, as emoções, a escrita, as relações sociais e até a costura. É uma selva lá fora, sabemos bem, e foi exactamente por isso que convidámos especialistas nas mais diversas áreas para vos ajudar. Popstars internacionais, psicólogas, jogadores profissionais, escritores, DJs, investigadores, leitores ou designers reúnem-se numa parada de *life coaches* da qual só as maiores celebridades – entre as quais os leitores da Hype! – aspiram beneficiar. Eis o manual definitivo para atingir o divino panteão dos melhores jogadores do mundo.

NÃO CHORAR NO FINAL FANTASY 7

«Provavelmente, o único jogo que me fez chorar foi o Bejeweled (tantas cores a piscar dão cabo dos olhos). Mas sei alguma coisa sobre estratégias de manipulação do estado de espírito que vos poderão ajudar a lidar com o reboliço de emoções despertadas pela morte da não-sei-quantas.

- Criem o ambiente ideal para jogar. Nada de quartos obscuros: abrir as janelas num dia de sol é obrigatório.
- Escolham a música alegre e/ou parva que vos saca sempre um sorriso. Assim de repente, sugiro a banda sonora de "Os amigos de Gaspar" - que poderá ainda remeter muitos de vós para um dos períodos mais felizes das vossas vidas.
- Antes de começar a jogar, percam um tempinho a escrever uma composição subordinada ao tema 'Tudo o que me aconteceu de bom na vida!'».

Marília Prada, psicóloga

SER CAMPEÃO DAS PLATAFORMAS

- Vejam todos os filmes do Tarzan e comprem umas ceroulas forradas a pele de leopardo.
- Inscrevam-se num ginásio. Treinem em média uma a duas horas por dia e sempre monitorizados por um professor. Privilegiem os exercícios com bicicletas em detrimento dos halteres: um campeão das plataformas quer-se ágil, não musculado.
- Partam todos os dias 50 tijolos com a cabeça. Dá jeito ser-se lesto de pés mas nunca se sabe o que se pode descobrir com uma boa cabeçada.
- Se tiverem vertigens, dopem-se. Dopem-se até ficarem completamente inebriados. Isso dos vencedores não usarem drogas é uma tanga. Quem diz isso nunca saltou de vão em vão a 30 metros do solo.
- Façam um seguro de vida.

Jorge Vieira, campeão das plataformas

GANHAR DINHEIRO A JOGAR

«Liguem-se. Invistam numa boa ligação de Internet. O vosso domínio global começará sem saírem de casa, pelo que ter uma boa ligação de banda larga será essencial. Todas as vantagens que se podem adquirir sobre os adversários são poucas.

- Escolham o jogo certo. Escolham um tipo de jogo com que se sintam confortáveis, pois vão passar muitas horas a jogá-lo. De FPSs a RTSs, de MMOs a RPGs, há de tudo um pouco.
- Comprem bom hardware. A qualidade do material é muito importante. A oferta é muita, por isso pesquisem bem. Quando chegarem a um determinado nível de notoriedade, poderão ter acessórios de borla através de patrocínios.
- Aprendam com os melhores. Vejam quem são os melhores no vosso jogo favorito e tentem observá-los em acção. Podem inclusivamente pedir lições privadas. Há quem as dê regularmente em troca de um punhado de euros. Encarem esse gasto como um investimento no futuro.
- Treinem. Muito. Estabeleçam um regime de treino rigoroso. Se há coisas que ainda podemos aprender com os "desportos do passado" é que o trabalho diário é recompensado.
- Façam *gold farming*. Matar sempre os mesmos monstros com itens valiosos é uma actividade extremamente lucrativa em jogos como **World Of Warcraft** (perguntem aos chineses que são pagos para o fazer dia e noite!), e sempre dá para descontrair. Além disso há sempre a possibilidade de encontrarem alguém com mais dinheiro do que bom senso, que vos compre a conta do jogo por milhares de euros. Se preferirem FPSs, experimentem o **Kwari**, o jogo em que ganham dinheiro cada vez que acertam nos adversários.
- Emigrem. Toda a gente sabe que lá fora é que é. Aprendam Inglês ou Coreano, pois é nos Estados Unidos e na Coreia do Sul que o *gaming* está a dar!».

Pedro Tavares, especialista em videojogos online

IMPRESSIONAR A ELITE INTELECTUAL PORTUGUESA

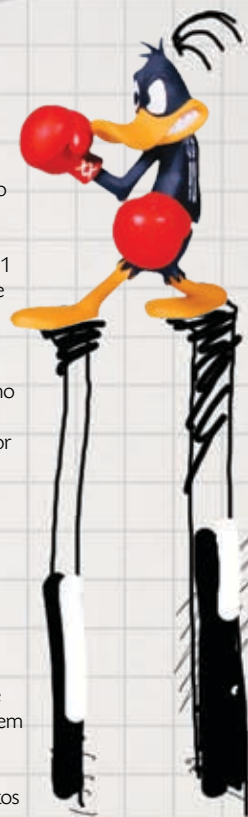
«É preciso ter cuidado pois ao iniciar uma conversa devem esquecer a palavra "videojogo" para utilizar a expressão "artes digitais interactivas".
De forma a criar ambiente, comecem por contar de forma resumida a história da indústria, e falem do mercado mainstream, sem nunca esquecerem de invocar alguns nomes sonantes, como Andy Warhol e a sua paixão pelas cores e pixéis do Commodore Amiga, e o crescente interesse de Steven Spielberg em contar uma história interactiva.
É ao passar para a fase de jogar para impressionar que devem preparar um leque de jogos consideráveis, de forma a mostrar o quanto os videojogos evoluíram graficamente, e a criatividade e génio matemático que lhes serve de base. **Okami**, **Rez**, **Killer 7**, **Age Of Empires** e **Half-Life** podem ser algumas das escolhas.
Mas a verdade é que estes jogos apenas impressionarão pelos seus ambientes brilhantes, histórias envolventes e músicas majestosas. Correndo o risco de mostrar algo em que a grande diferença em relação a todas as artes, possa ser aquilo que muitos consideram um defeito: a interactividade.
Desta forma, todos os jogos mencionados podem ser descartados e trocados pela simplicidade de um **Mario Bros**, que apresenta um mundo quase surrealista cheio de novas regras. Ou então o **Tetris**, que brinca com os instintos humanos mais básicos e onde se constrói para automaticamente destruir, de forma viciante.
Com apenas estes dois jogos, qualquer intelectual português (por incrível que pareça), pode imaginar o potencial ilimitado artístico e interactivo de um videojogo».

Nuno Folhadela, organizador do evento Retro Bop

COMPRAR BONS JOGOS BARATOS

«Regra nº 1: Meter na cabeça que nenhum jogo vale um oitavo (ou mais) do salário mínimo português
Regra nº 2: Aprender primeiro a regra número 1 (referência totalmente despropositada ao filme "The Karate Kid 2")
Regra nº 3: Aceitar que quanto mais estão dispostos a pagar 70 euros por um jogo mais verdadeira é a definição de "gamer" presente no site Encyclopedia Dramática
Regra nº 4: Perceber que se deram 70 euros por um jogo mau, foram roubados
Regra nº 5: Ter consciência de que aquele jogo excelente pelo qual pagaram 70 euros será reeditado passado poucos meses, já corrigido e acompanhado de expansões, prequelas e sequelas – tudo por apenas 15 euros.
Regra nº 6: Perceber que por vezes se sentirão como nabos por terem seguido as regras anteriores. Os nabos são ricos em cálcio e têm poucas calorias (apesar de saberem mal que se farta). Gondomar é a terra dos nabos. Eu vivo em Rio Tinto, Gondomar.
Regra nº 7: Quanto mais jogos a baixo preço se venderem, mais jogos a baixo preço serão postos à venda. Adoptem um jogo reeditado!
Regra nº 8: Aceitar que comprar responsavelmente é parte integrante de se ser um bom cidadão e a única situação em que todos ganham (autores, editoras e jogadores)».

Vitor "Ground Zero" Silva, especialista em borlas

SER O MAIOR LÁ DO CLÃ

«Postem muito no fórum do clã: interessa a quantidade e não a qualidade das intervenções.
- Participem em todos os treinos: mesmo que decorram numa Sexta ou Sábado à noite.
- Acabem a relação com a/o namorado/a - se não o fizerem não é grave: quando chegarem ao segundo ponto ele/a trata disso.
- Paguem do vosso bolso os alugueres de um servidor privado, do fórum e do website.
- Criem um clã e não convidem ninguém: assim serão garantidamente os maiores.
- Nascer mulher».

Frederico Teixeira, vice-líder reformado de um clã internacional de World Of Warcraft

PERSONALIZAR ACTION FIGURES

«1 - Comprem os bonecos que precisam para fazer a vossa *action figure*. Se a ideia é fazerem uma Barbie *on steroids* vão precisar de uma Barbie e talvez do Hulk. Procurem no vosso baú de velharias ou então em lojas de brinquedos. Se vos chamarem malucos por estarem a avaliar um brinde da Happy Meal como potencial bocado de *action figure* ou a apanhar caricas do chão para um hipotético chapéu na vossa Barbie Hulk, não se preocupem: significa que vocês são artistas.

2 – A escala da vossa figura vai determinar os materiais que vão precisar. Se for muito grande necessitam de x-actos maiores e se for muito pequena convém arranjar uma lupa e lâmpadas para verem melhor os detalhes. Vão notar que a escala do projecto depende dos bocados de figuras que conseguirem caçar.

3 – Cortem tudo (menos os dedos) com lâminas afiadas. Nesta fase podem finalmente decapitar a Barbie da vossa irmã pois têm a desculpa de que é para o bem da Arte. Cortes precisos e estratégicos vão poupar-vos muito tempo.

4 – Agreguem todos os bocados que escolheram para vossa *action figure* com a cola mais adequada. Tenham em atenção que precisarão de colas específicas para determinados materiais.

5 – Os detalhes são muito importantes e são eles que vão personalizar a figura ao vosso gosto. Se não conseguiram encontrar o cinto ou a arma perfeita para a vossa figura vão ter de os esculpir. Existem muitas massas de modelar diferentes, cada uma com propriedades diferentes.

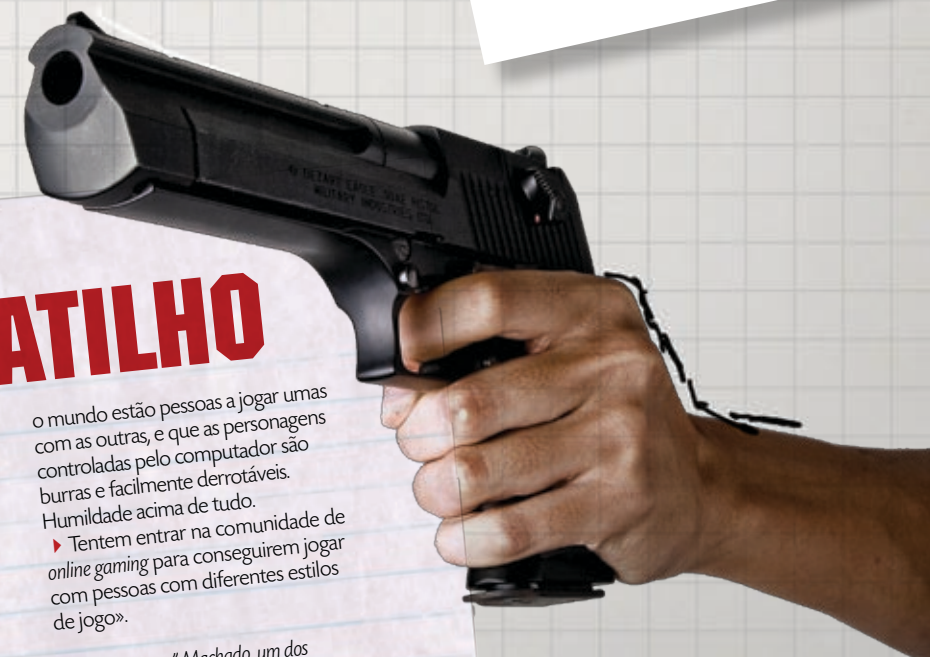
6 – Pintem a vossa *action figure* com um aerógrafo ou com um pincel. Deixem sempre o Picasso em vós desbravar caminho.

7 – Parabéns, a vossa *action figure* está acabada, agora só resta venderem os direitos de autor a uma mega editora para ficarem multimilionários».

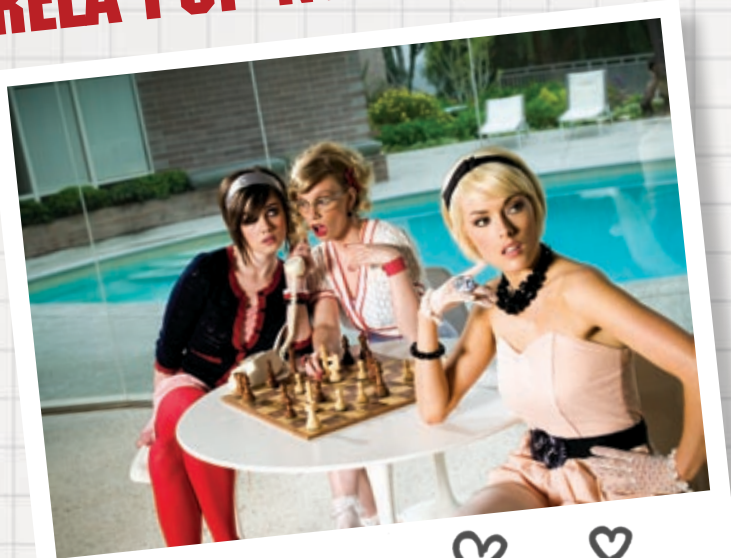
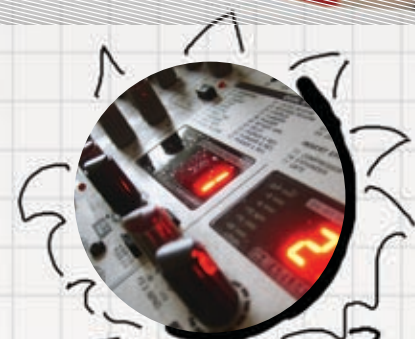
Pedro Navarro, designer

SER UM ÁS DO GATILHO

«Não passem demasiado tempo a jogar com oponentes mais fracos, aos quais ganham facilmente. Estão simplesmente a aumentar o vosso ego. Lembrem-se: não estão a evoluir enquanto jogadores, pelo contrário.
- Tenham uma vida social saudável, não percam a noção do tempo nem passem demasiado tempo em frente ao ecrã. É importante sair com os amigos, beber uns copos e tudo mais.
- Façam exercício físico, nem que seja fazer uma corrida ao fim do dia ou um passeio de bicicleta. Estimula-vos o cérebro e com certeza que vão ter mais reflexos.
- Nunca *whinem* (refilar enquanto se joga) nem cometam *rage-quits* (sair de um jogo a meio). Ao fazê-lo estão a fazer o adversário feliz.
- Nunca pensem que são muito bons simplesmente porque terminaram um jogo na dificuldade máxima. Lembrem-se que por todo o mundo estão pessoas a jogar umas com as outras, e que as personagens controladas pelo computador são burras e facilmente derrotáveis. Humildade acima de tudo.
- Tentem entrar na comunidade de *online gaming* para conseguirem jogar com pessoas com diferentes estilos de jogo».

Gaspar "Hypno" Machado, um dos melhores jogadores do mundo de UT

SER UMA ESTRELA POP NO SINGSTAR

- Lavem os dentes e limpem-nos regularmente com fio dental. Sorriam e o mundo sorrir-vos-á de volta (excepto se tiverem um pedaço de espinafre entre os dentes).
- Exercícios vocais de aquecimento são essenciais – experimentem gritar na direcção de carros em movimento ou da televisão.
- Nunca levantem nem carreguem nada, nem participem em qualquer tipo de trabalho manual. Lembrem-se, necessitam desses vossos membros delicados para posar!
- Nunca se esqueçam do vosso melhor amigo: o afinador digital.
- "Talento" é uma palavra composta por quatro letras».

Esta foi uma lambidela na bochecha por parte das Pipettes

ESCOLHER A BANDA SONORA PERFEITA PARA UM VIDEOJOGO

«Escolher uma banda sonora para um jogo é como estar na cabine do DJ a olhar para o público e tentar encontrar as músicas adequadas à ocasião. Tentem perceber o estilo que o jogo mais "gosta" e escolham os temas fortes da colecção lá de casa, mas façam uma selecção variada, saltitem entre géneros com afinidades entre si. Caso contrário, tudo se torna mero ruído de fundo em três tempos. Ou então não… e atrevam-se. Escolham tudo ao contrário, temas lentos para jogos rápidos, temas rápidos para jogos lentos. As máquinas também gostam de ser surpreendidas».

Mário Valente, DJ e booking agent

CRIAR UM BLOG INTERESSANTE DE VIDEOJOGOS

Patrícia Gouveia, autora do blog Mouseland

TRANSFORMAR UM VIDEOJOGO NUM LIVRO

«Uma vez que tentei trazer o videojogo **Assassin's Creed** do ecrã para o mundo dos Romances, tenho algumas sugestões:

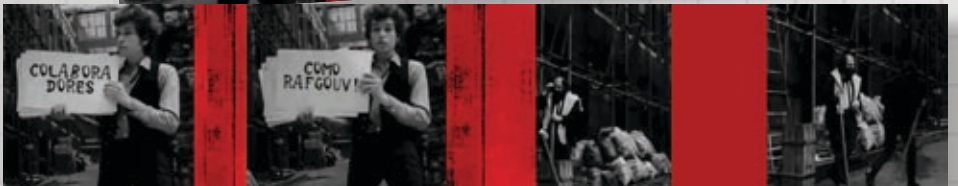
- Tenham sempre em atenção os sistemas de imagem básicos do universo de jogo. Magia? Tecnologia? Quando? Onde?
- Prestem atenção a tudo o que possa ser depreendido sobre a personalidade do protagonista. O que ele faz, especialmente nas sequências cinematográficas, é mais importante do que a jogabilidade - que reflecte as escolhas pessoais do jogador e não as intenções dos autores.
- Lembrem-se que o jogo está limitado pela sua necessidade de providenciar acção evolutiva e contínua. Reparem nos jogos sobre o 007: qual a sua relação com os filmes? Que variações vai a jogabilidade apresentando? Nos filmes há mais exposição, tempos mortos, antecipação e tempo para romance. Um jogo apenas consegue seguir a linha de acção de um filme.
- Lembrem-se que o livro consegue simular apenas uma parte da acção de um videojogo. Não tentem imitar a constante acção-acção-acção de um videojogo, ou realizarão um péssimo trabalho.
- Escrevam o livro como se ELE TIVESSE SAIDO PRIMEIRO. Pensem "eles escreveram este jogo com base no meu livro".
- As personagens, as situações e o enredo têm de ser compatíveis. Pensem nas personagens e no enredo como dois lados da mesma moeda. O que decidirem sobre um terá de servir ao outro.
- Utilizem o jogo enquanto referência visual. Obtenham o material de pesquisa da equipa que produziu o jogo.
- Lembrem-se que a vossa audiência é composta por leitores e jogadores. Estão a trilhar um caminho periclitante.
- Não se esqueçam que, para a editora do jogo, vocês estão apenas a criar uma publicidade para o seu produto. Terão de a fazer feliz e ao mesmo tempo criar algo que faça a vossa carreira avançar.
- Certifiquem-se que a editora do jogo fez o seu trabalho de casa. No caso de Assassin's Creed, a Ubisoft esqueceu-se de pedir autorização aos descendentes actuais dos Hashashin (os assassinos islâmicos que aterrorizaram os Templários no século XIII). Ups. Receberam uma visita muito enervante de um educado senhor do Médio Oriente, que lhes ministrou uma lição sobre apropriação cultural ilícita. Como resultado, todo o projecto relacionado com o livro foi cancelado.
- Um complemento ao que foi dito: exijam que vos paguem adiantado. Foi o que fiz».

Steven Barnes, escritor

VESTIR A ROUPA DE UM HERÓI

«Fazer o fato do herói que mais gostam não é complicado.
Materiais: Utilizem aquilo que vos apetecer. Até podem usar uma caixa de cartão se isso servir o vosso propósito (como na primeira imagem...) Poderiam ir por aí e com certeza que ninguém teria dúvidas sobre qual o vosso herói, mas podem esforçar-se um bocadinho mais, e esse esforço até poderá resultar em algo bombástico como o que podem ver na segunda imagem.

1 – Procurem imagens de referência de onde possam retirar o máximo de detalhes.
2 – Façam os moldes adaptados ao vosso corpo. Se não o souberem fazer, existem moldes à venda por onde se podem guiar. É claro que para fazer aquele Mech da segunda imagem é preciso algo mais que um simples molde.
3 – Comprem o tecido
4 – Recortem o tecido de acordo com os moldes feitos
5 – Cosam.»

Inês Amano, costureira de fatos para cosplay

SER O MAIOR JORNALISTA DE VIDEOJOGOS DE SEMPRE

«Isto é hipotético, pois ainda não existe um Melhor Jornalista de Videojogos do Mundo. Ok, provavelmente até existe, e provavelmente tenho sido eu ao longo de períodos de 15 minutos de cada vez, mas isso só conta se toda a gente concordar. Ser campeão mundial de pesos pesados não requer que sejam o melhor lutador – também requer que toda a gente admita que, sim, Tu És O Maior. As pessoas perguntam onde está o Lester Bangs ou a Pauline Kael dos videojogos, ou qualquer outro nome-que-vale-a-pena-referir. Ainda ninguém conseguiu resolver este dilema. Mas com os poderes do conhecimento e muita reflexão, acho que o consigo solucionar. Para mim já é demasiado tarde. Sigam estes cinco passos que resultarão em – sim, tu! – serem aquele que consegue lá chegar.

- Escrevam. A sério, se não o estão já a fazer pode ser demasiado tarde para vocês. A minha experiência remonta a uma fanzine fotocopiada e autopublicada para uma audiência de – ohhh – pelo menos quatro pessoas. Naquela altura, pensava que toda a gente devia ter uma fanzine porque a expressão é boa para o espírito humano. Ah, a ingenuidade da juventude. NO ENTANTO, eu estava certo. Há os blogs, que são revistas sem o papel-cola e a responsabilidade de ter pelo menos – ohhhh! – oito leitores. Nem sequer interessa que alguém os esteja a ler. Vocês escrevem para se tornarem bons a escrever e porque não conseguem evitá-lo. Se conseguirem evitá-lo – desculpem lá – nunca chegarão a ser o Melhor Jornalista de Videojogos do Mundo.
- Joguem imensos jogos. Quero dizer, muitos, muitos e muitos. Cheguem ao ponto em que pensam que os conhecem todos e então – e isto é muito importante – ultrapassem esse ponto apenas para concluírem que esta área é demasiado gigantesca para caber na vossa cabeça de uma só vez e que só os ignorantes realmente acreditam que sabem tudo. Para ser bom nisto é necessário muito mais questões por responder e sobre as quais reflectirão profundamente na vossa escrita. Sócrates provavelmente terá dito isto mesmo mais vigorosamente.
- Parem de jogar e tentem ter sexo com pessoas e ler um livro ou quatro. Os jogos são artefactos culturais. Eles são feitos por pessoas e são *sobre* pessoas. Se não compreendem as pessoas de uma forma que seja significativa, nunca vão ser capazes de lidar com isto. Podem perfeitamente ser bons a escrever sobre jogos com o tipo de aptidões sociais em que são capazes de enfiar colheradas de sopa na boca com os dedos, mas nunca serão O Maior. Não podem responder a uma questão como Para Que Servem Os Videojogos sem terem no mínimo uma opinião educada sobre Para Que Serve A Vida. No entanto, com a ajuda da Wikipedia está a tornar-se cada vez mais fácil fingir que se tem conhecimento, por isso não stressem demasiado.
- Merdas práticas: divaguei numa peça online que explicava como ser pago para ser jornalista de videojogos. Procurem no Google por "so you want to be a games journalist gillen" e encontrá-la-ão. Em suma: enviem uma peça a um editor e educadamente peçam uma resposta. Os melhores resultados são obtidos enviando um artigo para uma secção que aparente dar realmente muito trabalho. Os editores que pagam por trabalhos freelance são preguiçosos. Capitalizem nisto.
- Tornem-se o Melhor Jornalista de Videojogos do Mundo».

Kieron Gillen, jornalista e colunista da Hype!

JOGAR DS E PSP SEM SER ASSALTADO

- Frequentem um ginásio durante 10 anos.
- Não façam a barba nem tomem banho durante dois meses.
- Evitem andar de transportes na Amadora.
- De cinco em cinco minutos abram bem os olhos e façam festinhas na consola enquanto dizem "my preciousssss".
- Comprem uma consola portátil cor-de-rosa.
- Se jogarem sempre nas plataformas giratórias dos autocarros "lagartas" nunca vos roubarão as consolas... É que os ladrões precisam das duas mãos para se agarrarem firmemente às barras - cortesia da condução agressiva do motorista.
- Assaltem alguém antes de começarem a jogar: a melhor defesa é o ataque e ninguém se mete com um assaltante!

FICAR UMA SEMANA SEM JOGAR

«Instalem o Windows Vista no PC e vendam as consolas.
- Não paguem a conta de electricidade.
- Utilizem uma folha de papel para cortar a cabeça de cada dedo e a palma da mão direita».

Frederico Teixeira, jogador compulsivo

APRENDER ECONOMIA ATRAVÉS DE UM JOGO

- Comecem por ler toda a bibliografia de Peter Drucker, nomeadamente os livros "The Practice Of Management" e "Management Challenges For The 21st Century".
- Tentem aplicar as teorias de Drucker à gestão de uma cidade em SimCity. Quando conseguirem enriquecer à custa dos contribuintes e ser reeleitos para vários mandatos, saltem para a etapa 3.
- Inscrevam-se numa licenciatura ou façam uma pós-graduação no ISCTE, a melhor escola portuguesa de gestão.
- Em vez de redigirem um trabalho de fim de curso, proponham ao professor um relatório sobre a vossa evolução em Capitalism. Apliquem os ensinamentos à Bolsa de Valores e à competição empresarial e descubram se conseguem alcançar rapidamente a liderança em diversos mercados.
- Se forem aprovados com distinção, enviem o vosso currículo para a Assembleia da República. Candidatem-se a um lugar no governo. A hipótese de conseguirem colocação é bastante elevada: basta olhar para a prestação do ministro da Economia e seus pares.

Jorge Vieira, consultor de gestão

ROCKAR NO GUITAR HERO

Os mais emblemáticos heróis da guitarra, não o são só por tocarem bem. O seu estilo é igualmente importante para atingir tal estatuto... Eis algumas poses que devem dominar para serem deuses da guitarra.

O CINEMA TAMBÉM QUER JOGAR

A relação entre o cinema e os videojogos sempre foi de amor e ódio. Talvez porque se há muito que os aproxima ainda poderá haver mais que os afasta. Mas uma coisa é certa: os jogos geram cada vez mais dinheiro e apresentam-se como o futuro para novas perspectivas de expressão artística. Talvez por isso alguns dos homens mais poderosos da Sétima Arte estejam tão interessados em entrar no comboio. A Hype! mostra o que andam a preparar. **NELSON CALVINHO**

A vida não está fácil para Hollywood. Há cada vez mais gente a consumir cinema em casa em detrimento da romaria às salas; os custos de produção crescem para valores insustentáveis; a Internet, as séries de televisão e os videojogos apresentam-se como ameaças de peso na concorrência pelo bem mais precioso do espectador – o tempo – e tudo isto obriga a Meca do Cinema a ir alterando os seus modelos de negócio tradicionais. A incerteza reina no ar – agravada pela pirataria e pela crise económica global – e os grandes estúdios sentem-se compelidos a fazer apostas seguras. Em remakes de clássicos do cinema. Em localizações de sucessos de outras cinematografias – como a originária da China, Coreia do Sul e Japão. Em adaptações de bandas desenhadas. E em adaptações de videojogos.

A verdade é que a história das adaptações de videojogos a cinema não tem corrido bem. Na página 14 desta edição encontram os filmes que mais receitas de bilheteiras geraram. E mesmo a maior parte dessas foram causadoras de prejuízo. Porque é que os videojogos falham quando são adaptados ao cinema? E porque é que os estúdios insistem neles (há neste momento mais de 20 filmes em preparação) quando está à vista que os resultados – comerciais e de crítica – são quase sempre desastrosos?

A primeira questão tem tido várias respostas. Não é intenção deste artigo oferecê-las, mas a explicação mais sensata terá a ver com o seguinte: quando os estúdios escolhem os jogos que vão adaptar, estão a pensar em marcas trabalhadas pelo marketing das editoras em detrimento de uma visão criativa. E como é sabido, o cinema precisa de personagens e histórias. Não é por acaso que as adaptações de maior sucesso têm personagens como "marca": Lara Croft e Pokémon. Até o produtor Jerry Bruckheimer, responsável por diversos blockbusters de acção de cuja qualidade muitos duvidarão, enfatiza esta questão – ele que conseguiu transformar um parque temático como "Pirates Of The Caribbean" numa trilogia cinematográfica de sucesso e com personagens que entraram para o imaginário colectivo. E os videojogos, quer queiramos quer não, não são ricos em personagens e narrativas cativantes e originais – até porque muitas delas vão roubar modelos... ao cinema.

À espera do sucesso

Porque insiste Hollywood nas adaptações de videojogos? Porque acredita que é uma questão de tempo até que estas se tornem reais fontes de lucros. A série "Resident Evil" e "Tomb Raider" despertaram a curiosidade. Neste momento, a grande promessa é "Prince Of Persia: The Sands Of Time" – ironicamente, os motivos que despertam esta esperança têm menos a ver com os jogos enquanto *medium* (não é a narrativa ou a personagem do jogo que vai vender o filme, tal como acontece com um Batman ou Super-Homem) mas mais com os trunfos que a Sétima Arte proporciona – produção de Bruckheimer, financiamento da Disney.

Talvez a relação entre os dois meios de entretenimento tenha mais futuro quando é o cinema a visitar os jogos. Especialmente quando alguns dos nomes mais poderosos de Hollywood se preparam para meter o pé no quintal dos videojogos.

Na nossa indústria, são muitos os que apelam à colagem ao cinema como forma de criação de personagens e narrativas mas a verdade é que, apesar da maioria dos criadores de jogos se reclamarem como fãs de cinema, nos jogos que vão sendo lançados nada se vê que permita acreditar nisso. Ou talvez porque, embora os processos de produção e das abordagens sejam semelhantes ao cinema, no final de contas os videojogos são um animal muito diferente. É uma distância que a Hype! tentou definir convidando vários especialistas tanto do lado da investigação académica como da produção de obras digitais interactivas e um crítico de cinema que dão o seu testemunho ao longo destas páginas.

É por tudo isto que se espera com enorme expectativa o trabalho de contadores de histórias como Spielberg ou Peter Jackson; de homens com um impressionante currículo a nível de produção como Jerry Bruckheimer e James Cameron; e de actores com a paixão de um Vin Diesel. Que poderão eles acrescentar aos videojogos? A resposta pode estar nas peças que dedicamos a cada um deles.

PETER JACKSON

REALIZADOR E PRODUTOR

NO CURRÍCULO
King Kong
The Lord Of The Rings
Heavenly Creatures
Brain Dead
Meet The Feebles
Bad Taste

NOS VIDEOJOGOS
King Kong
The Lord Of The Rings

Um dos homens que nos últimos anos mais dinheiro tem gasto em produções cinematográficas há muito que confessou a sua paixão pelos videojogos. Mas a sua relação com a indústria não tem sido pacífica. Aliás como não o foi em Hollywood. Depois de processar em 2005 o estúdio de "The Lord Of The Rings", a New Line, alegando ter sido despojado de receitas associadas a merchandising, a vídeo e aos videojogos licenciados pela Electronic Arts, Peter Jackson acabou por fazer as pazes. Também a Electronic Arts sofreu a ira do neozelandês, que manifestou o desagrado pela relação profissional mantida com a maior editora do mundo. Depois de passar King Kong para as mãos da Ubisoft, Peter Jackson voltou a mudar de poiso e estabeleceu uma parceria alargada com a Microsoft e a Bungie. Na base do seu interesse estaria a produção do filme de Halo – um jogo do qual o realizador é fã. Como entretanto o filme foi cancelado – ninguém se chegou à frente com o dinheiro para mais um projecto megalómano de Jackson – e a Bungie se separou amigavelmente da Microsoft, fica no ar alguma incerteza sobre a parceria estabelecida pelas três partes. Certa é a criação de um novo estúdio de jogos, a Wingnut Interactive (baseada na Nova Zelândia, perto do estúdio de efeitos especiais WETA), que terá por objectivo criar «jogos fílmicos». Um deles será uma propriedade intelectual totalmente nova sobre a qual nada se sabe excepto que terá na história a sua principal preocupação.

A outra será **Halo Chronicles**. Não será um novo capítulo no universo Halo, mas antes um conjunto de capítulos, já que a obra está projectada em formato de conteúdos episódicos – provavelmente espalhados por duas séries – sendo ainda uma incógnita se a sua distribuição será por download via Xbox Live Marketplace ou em formato físico.

Pouco se sabe sobre a sua estrutura. Especula-se que será um «filme interactivo», mas sabe-se que esta expressão se presta a todo o tipo de interpretações. Peter Jackson confirmou que o herói da saga Halo terá aqui um *cameo* – uma curta visita para ajudar o novo protagonista da série. Todos os envolvidos prometem uma nova forma de contar histórias interactivas, mas prometer é de borla.

JERRY BRUCKHEIMER

PRODUTOR

NO CURRÍCULO
Pirates Of The Caribbean
CSI
Pearl Harbor
Armageddon
Beverly Hills Cop
Top Gun

NOS VIDEOJOGOS
Nada

Responsável por alguns dos maiores sucessos do cinema de acção dos últimos 20 anos, Bruckheimer consegue transformar projectos difíceis em ouro – criar um filme de sucesso a partir de uma atracção de parque de diversões?! – e quase sempre fintando a crítica especializada. A adaptação de Prince Of Persia: The Sands Of Time para cinema será a primeira pedra lançada na relação que o produtor quer construir com os videojogos, mas o que nos desperta maior curiosidade é o fruto da sua parceria estabelecida com a MTV para a criação de jogos. Sabe-se pouco sobre esse acordo, excepto que prevê a formação de uma equipa própria – a Jerry Bruckheimer Games – que trabalhará ao longo de vários anos no desenvolvimento de ideias para novos jogos – nada de *spin-offs* de marcas já criadas por Bruckheimer, e não terão necessariamente de ser produções relacionadas com música, como Rock Band. Segundo o próprio, os seus projectos interactivos «deverão andar na mesma onda do que temos feito para a televisão e cinema», o que significaria luxuosas produções de acção com forte sensibilidade de espectáculo pop. «Há uma enorme intersecção entre os fãs dos filmes de Bruckheimer, a nossa audiência e os jogadores», explicou o presidente da MTV Networks, Van Toffler.

Bruckheimer reconhece pouco saber de jogos, algo que não perturba a MTV. É na escolha de ideias com potencial mainstream e na sua mais-valia enquanto gestor de projectos que ele poderá marcar uma diferença em relação aos restantes produtores de videojogos. Dinheiro não vai ser problema. Os próximos dois anos dirão se esta aliança foi feita no céu ou no inferno.

CORPOS DE LUZ

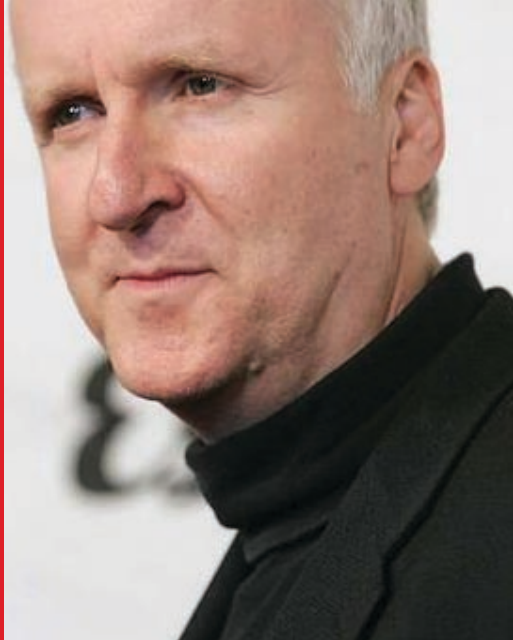
Quase todas as áreas profissionais relacionadas com o cinema têm beneficiado com a emergência dos videojogos enquanto veículo narrativo, e os actores não são excepção. Seja representando directamente para a câmara (como **Mark Hammill** e **Tom Wilson** nos capítulos 3, 4 e 5 da série Wing Commander), enquanto veículo de captura de movimentos – como **Andy Serkis** em Heavenly Sword – ou, como é muito mais frequente, disponibilizando a sua voz para dobragens.

Aliás, os videojogos têm sido o palco de recuperação ou mesmo de lançamento de carreira para muitos actores secundários votados ao esquecimento por Hollywood: Keith David voltou a ganhar notoriedade após emprestar a sua voz profunda à personagem de Halo 3, Arbiter; e ao capitão David Anderson de Mass Effect. **Michael Ironside** já é mais conhecido pelo seu papel em Splinter Cell do que por qualquer outra coisa que tenha feito no cinema. **Reuben Langdon**, um actor desconhecido, passou a ser abordado na rua depois do seu trabalho em Devil May Cry 3 e 4.

Os trabalhos são bem pagos. O director de uma companhia que recruta actores para fazer dobragens, a Blindlight, revelou à agência de notícias Reuters que um actor de topo chegou a exigir 500 mil euros por uma hora de trabalho, e que não é invulgar alguns dos talentos mais reconhecidos receberem 350 mil euros por uma sessão.

Mas embora os videojogos sejam uma força cada vez mais incontornável na indústria do entretenimento, ainda não tem a força necessária para atrair estrelas de primeira linha de Hollywood. E o dinheiro nem é o primeiro obstáculo. O patrão da Quantic Dream, David Cage, revelou ter convidado **Leonardo DiCaprio** a participar no jogo Fahrenheit, convite que o actor terá declinado por considerar que os videojogos ainda não seriam capazes de proporcionar as condições para permitir realizar um trabalho de representação completo.

Em Portugal, os videojogos também já vão sendo fonte de rendimento para actores, especialmente com a aposta da Sony Computer Entertainment em localizar os jogos PlayStation 3 para as Línguas dos países de destino. Heavenly Sword é um bom exemplo: caras conhecidas como **Margarida Vila-Nova**, **Inês Castel-Branco**, **Ricardo do Carriço**, **Nuno Melo** e **Fernanda Serrano** tornam esta obra mais "portuguesa".

Andy Serkis

JAMES CAMERON

REALIZADOR E PRODUTOR

NO CURRÍCULO	NOS VIDEOJOGOS
Titanic	*Nada*
True Lies	
Terminator 1 e 2	
The Abyss	
Aliens	

Que James Cameron seja um dos autores de cinema de acção sem que tenha sequer realizado uma dezena de filmes ao longo de uma carreira de quase 30 anos diz muito sobre a sua capacidade.

Depois de "Titanic", Cameron retirou-se das grandes produções hollywoodescas para se dedicar essencialmente à filmagem de documentários sobre o oceano profundo (com a produção da série televisiva "Dark Angel" pelo meio). Em 2006, o realizador e produtor anunciou que estaria a preparar o guião para Project 880, uma obra de «ficção científica completamente louca» que, antes de ser filme, seria um jogo online de universo persistente (MMO). A longa-metragem viria a seguir, montada no presumível sucesso da sua versão interactiva.

Hoje, o projecto já mudou de nome e encontrou uma editora, mas a ideia de realizar um MMO poder ter ficado pelo caminho. **Avatar** vai ser lançado pela Ubisoft, que já investiu mais na compra da licença do que o que lhe tinha custado "King Kong", de Peter Jackson.

Filme e jogo vão contar a história de Jake, um ex-Marine ferido que tenta a fuga de uma guerra interplanetária aliando-se a um alien na forma de um avatar - uma mente humana num corpo alien.

O filme vai ser gravado em 3D e apostará em força em efeitos especiais criados pela WETA Digital (a responsável pelos efeitos de "The Lord Of The Rings"), num processo de produção digital directamente integrado no jogo. Aqui, estas novas ferramentas permitirão criar ambientes e personagens que misturam o fotorealismo com a abstracção de um mundo fora deste mundo. James Cameron promete «um universo rico em detalhe, conflito e profundidade cultural. Rico em visual e em ideias e desafiante de jogar». O projecto reflectirá sem dúvida o passado de Cameron enquanto autor de obras de acção *sci-fi* mas também o seu fascínio pelo mundo alienígena que encontrou nas profundezas oceânicas.

Antigo funcionário da NASA, o canadiano ajudou a criar uma gama de câmaras 3D e ferramentas para captura de movimentos de actores, conhecimentos valiosos para quem pretende investir na indústria dos videojogos.

Prevê-se que Avatar chegue ao mercado em 2009.

Cineplay, cinegamers

A linguagem cinematográfica nos videojogos expandiu-se de tal forma que são já muitos os diferentes géneros que nos apresentam transfigurações de elementos dignos da Sétima Arte. **Still Life** é exemplo inspirado e apoiado numa forte vertente cinematográfica tornando-se essencial na forma como assegura a projecção do jogador num ambiente sinistro. Se «as narrativas de muitos jogos contêm mistérios inspirados nos enredos de Hollywood» (Johnson), Still Life não é excepção. O jogo psicológico resultante na viagem à mente perturbada de um criminoso artístico engrandece de forma recalcada os pequenos "nadas" deixados ao acaso na cena do crime, anunciando a visão enlouquecida do perturbado final que tentamos evitar. Como espectadores assistimos a diversas *cutscenes* e como jogadores exploramos cenários vezes sem conta. A jogabilidade é confrontada com a incorporação de «qualidade fílmica no videojogo» (McGann), no sentido de acrescentar e nunca de substituir, proporcionando um aumento da experiência total que tende a ultrapassar aquela que o cinema já conseguiu oferecer. Mais do que *gamers*, assumimos uma dupla mecanização, física-mental, activa-passiva, complementada por uma notória estética-funcionalidade da linguagem cinematográfica, sendo estas dicotomias o ponto de partida para o alargamento do já complexo conceito de *gameplay* numa espécie de *cineplay* onde nós, mais do que *gamers*, somos autênticos *cinegamers* porque jogar implica também ver e contemplar...

André Carita, investigador na área dos videojogos

Uma área em busca de identidade

Como qualquer outro casamento, a relação entre os mundos do cinema e dos videojogos necessita de uma fase de aprendizagem, no sentido em que é necessário perceber o que cada um dos "cônjuges" tem para dar ao outro e aquilo que, também e necessariamente, ambos precisam de prescindir dos seus egos para que o relacionamento seja salutar. E parece ser ainda nesta fase em que nos encontramos, desde que o universo dos jogos começou a ir buscar ao cinema técnicas narrativas, efeitos especiais, personagens, actores e criadores, num processo que também funciona no sentido inverso, com tantos e tantos filmes a solicitarem ao espectador o mesmo tipo de envolvimento que este normalmente tem quando pega na sua consola. É que não chega convidar Bruce Willis para corporizar a personagem de um videojogo (**Apocalypse**). É necessário convencer toda uma indústria já firmada ao longo de várias décadas de que é possível investir criativamente nesta nova área, como já se fez na publicidade, no vídeo musical e agora se está a fazer na televisão, com o resultado que hoje está à vista: no geral, as séries de televisão americanas são melhores do que a média dos filmes que nos chegam de Hollywood. E não é suficiente produzir filmes em série com nomes de jogos ("Resident Evil", "Mortal Kombat") ou com a estética e a narrativa que normalmente se lhes atribui ("Fantastic Four") para se conquistar para essas produções o público-alvo dos jogos. Mas se o panorama é ainda cinzento, se o processo de busca de uma nova identidade ainda se encontra em curso, não restam dúvidas de que no futuro se encontrará a síntese perfeita e terá nascido uma nova forma de entretenimento. O trabalho de gente como James Cameron ou Peter Jackson deixa-nos a todos sossegados.

João Antunes, crítico de cinema do Jornal de Notícias

VIN DIESEL

ACTOR E PRODUTOR

NO CURRÍCULO	NOS VIDEOJOGOS
The Chronicles of Riddick	*The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*
xXx	
The Fast and the Furious	
Pitch Black	
Saving Private Ryan	

O imponente actor, notabilizado sobretudo em filmes de acção, é um verdadeiro fã de videojogos. Disso ninguém tenha dúvidas. E pode gabar-se de ter dado seguimento às palavras com acções. Primeiro ao inaugurar a produtora Tigon com o objectivo de garantir a qualidade da produção e das técnicas cinematográficas nos jogos protagonizados por si próprio. Depois lançando no mercado The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, um belíssimo jogo de acção que obteve uma recepção mais positiva do público e da crítica do que o filme que lhe estava associado.

Mas vêm mais jogos a caminho. Muitos mais. **Secret Service** é uma colaboração de Vin Diesel com o realizador Bryan Singer ("The Usual Suspects", "X-Men", "House MD", "Superman Returns"), um jogo de acção táctica que mete o jogador a trabalhar para os serviços secretos dos Estados Unidos.

Perrone será um épico histórico passado no Bronx em plenos anos 70 e conta a história verídica de Frank Perrone, um dos mais condecorados mas também mais violentos polícias de Nova Iorque – será o primeiro videojogo biográfico, contando tanto a história de um homem como de uma década.

De **Melkor** sabe-se apenas que será uma aventura inspirada nas personagens criadas por Vin Diesel nas suas partidas de Dungeons & Dragons, inspirada não só neste role-play de mesa mas também nos inevitáveis Tolkien e Conan. O actor diz que é um RPG de acção «melhor descrito como uma variação hardcore adulta de Zelda 64».

Barca B.C. vai ser um jogo que funde acção e estratégia em tempo real inspirado nas campanhas do líder bárbaro Aníbal Barca contra o Império Romano.

O destaque, no entanto, vai para **The Wheelman**. Uma ambiciosa colaboração da Tigon com a editora Midway, a MTV e a Paramount Pictures que inclui um jogo e um filme. Se o filme pretende ser uma proposta de acção explosiva, o jogo andará na onda de um Driver – o jogador será um condutor especializado em assaltos retirado que volta à antiga profissão para salvar um interesse amoroso do passado. Barcelona será o palco desta aventura motorizada que obriga a ser hábil ao volante e no gatilho. Previsto para Xbox 360 com uma componente online, tem o lançamento agendado para breve.

STEVEN SPIELBERG

REALIZADOR E PRODUTOR

NO CURRÍCULO

Artificial Intelligence: A.I.
Saving Private Ryan
Jurassic Park
Schindler's List
E.T.: The Extra-Terrestrial
Jaws

NOS VIDEOJOGOS

E.T.: The Extra-Terrestrial
The Dig
Medal Of Honor

De todas as alianças mencionadas neste artigo, esta foi sido a mais discutida nos *media*. Afinal, aquele que será provavelmente o maior contador de histórias do cinema contemporâneo alia-se à maior editora de videojogos do mundo, a Electronic Arts (EA) para realizar três obras.

Na verdade, a relação entre ambos já vinha de trás: jogador convicto, Spielberg fundou a DreamWorks Interactive e criou o conceito que daria origem a Medal Of Honor. Pelo caminho, estúdio e jogo tornaram-se propriedade da EA.

Realizador de afectos, Spielberg promete numa das propostas contar a história de uma «viagem emocional» em que as decisões do jogador definirão o rumo dos acontecimentos, numa aventura que se anuncia carregada de acção. No centro da obra está a relação entre o jogador e «uma misteriosa personagem feminina que detém a chave para muitos futuros». Especula-se que possa ser inspirada em Ico, um jogo de culto da Sony que passou ao lado da maioria das pessoas. Este título está previsto para PC, X360 e PS3, sem data anunciada.

A segunda proposta já foi revelada. Trata-se de **Boom Blox** e é um cartoonesco jogo de acção e puzzles para a Wii, com lançamento agendado para Maio. São mais de 300 desafios que metem os jogadores a cumprir tarefas de todo o tipo e feitio – comum entre elas é a manipulação de blocos que podem ser usados para construir virtualmente tudo, tirando o melhor partido do carácter singular do Wii Remote. Os modos para múltiplos jogadores são essenciais para concretizar o objectivo de Spielberg: «queria fazer um jogo que pudesse jogar com os meus filhos». Reminiscente do Lego, será um título acessível para toda a família e repleto de fantasia que faz todo o sentido na obra de um cineasta que sempre teve como principal tema a tensão entre filhos e pais ausentes, assim como o sentido de maravilhoso infantil.

Sobre o terceiro jogo ainda nada se sabe.

OS ARGUMENTISTAS

É polémica a argumentação de que a maioria dos videojogos não tem personagens interessantes e boas histórias para oferecer ao cinema? Pois bem: a mais recente greve de argumentistas nos Estados Unidos levou à paralisação da produção cinematográfica e televisiva, demonstrando o poder e a influência dos contadores de histórias nessas indústrias.

Os argumentistas envolvidos nesta greve negociavam o direito a receber receitas provenientes da venda de DVDs, e de distribuição e venda de *new media* (downloads pagos, IPTV, *pay-per-view*, entre outros).

Será que uma greve de argumentistas na indústria dos videojogos seria capaz de provocar o mesmo tipo de estragos e de exigir o mesmo tipo de reividicações? Mais: quantos argumentistas para videojogos famosos conseguem nomear de cabeça?

Curiosamente, a falta de trabalho de fundo a nível de escrita nos videojogos é um dos pontos que mais poderão tornar o entretenimento interactivo num pólo de interesse para os argumentistas residentes na Sétima Arte. «Os protagonistas dos videojogos tendem a ser durões, assassinos e zeros à esquerda do exército; adaptá-los para o grande ecrã pode ser mais interessante para um argumentista do que adaptar o Spider-Man ou Batman de alguém, porque a personalidade destes heróis já está estabelecida» explicou à revista Edge o responsável pela criação de um guião para a adaptação cinematográfica do jogo Area 51, Grant Morrison.

O QUE APROXIMA E AFASTA O CINEMA E OS VIDEOJOGOS

FOTOGRAFIA: RITA CARMO

A questão sobre a qual que me pedem que comente é esta: "O que aproxima e afasta o cinema e os videojogos actualmente". Antes de responder permitam-me um pequeno reparo, fala-se de "o cinema", no singular, como um corpo de processos e resultados que a história legitimou e não contesta; e fala-se de "os videojogos", no plural, como uma colecção de objectos sem um móbil estrutural. Podemos entendê-lo como o resultado da maior multiplicidade de plataformas sobre os quais o objecto jogo pode ser distribuído (assim ao modo como as "artes visuais" substituíram "a pintura") mas suspeito de uma ainda envergonhada assunção dos jogos como coisa menor. Algo com o qual, obviamente, discordo.

Há mais coisas a aproximar o cinema dos videojogos que o contrário. Certo é que ambos competem pela atenção e dinheiro dos seus consumidores e, neste sentido, é vulgar lerse notícias que comparam o êxito comercial de um e outro, até talvez como esforço de legitimação dos jogos, pelo *status quo* que anteriormente referi. As aproximações são, porém, imensas. Primeiro no que diz respeito ao sistema de produção (e de financiamento!) cujas semelhanças são tantas que ultrapassaria o espaço que me foi concedido se as enumerasse. Segundo, porque as narrativas de um e outros estão cada vez mais interligadas, sendo quase óbvio que num futuro próximo só interagirão universos e personagens. O modo como estes chegarão ao público será multiforme: em filme, televisão, jogo interactivo, bonecos de plásticos, embalagens de *fast food*, anúncios comerciais, etc. Alguns exemplos: "Star Wars", "Spider-Man", "Matrix". A faceta interactiva da experiência, que só os videojogos por ora possibilitam, será cada vez mais um contínuo nessa relação multíplice e complexa com que cada um de nós se relaciona com os seus heróis. Vejo-os semelhantes, o filme e o jogo, porque os entendo como extensões das primeiras e inesquecíveis histórias para dormir. Neste caso têm o efeito contrário, mantêm-nos acordados, mas ainda a sonhar.

António Saraiva, IP Hunter and Licensing na Biodroid Entertainment

Sinergias mortais entre mundos distintos

Embora o cinema seja "emulado" em inúmeros aspectos pelos videojogos, é necessário termos em consideração que em vários jogos electrónicos existem poucos pontos de contacto com o cinema ou com o movimento cinemático e as semelhanças com formatos televisivos como a novela são muito mais evidentes. Quais são os pontos de contacto entre o cinema e os jogos digitais ao nível estético, formal e textual? Que tipos de experiências se comparam e diferenciam em ambos os *media*? Que decisões ao nível do design são tomadas em prol da jogabilidade? Um dos estilos gráficos dos jogos electrónicos, a perspectiva na primeira pessoa, é raro no cinema à excepção de alguns filmes onde a utilização desta perspectiva se reduz aos ambientes considerados no próprio filme como ambientes virtuais, o mundo dos sonhos e do delírio. A perspectiva na terceira pessoa, cara ao cinema, normalmente remete-nos para uma maior utilização e fluidez das operações entre a câmara, o protagonista e o espectador. Os videojogos apresentam uma maior rigidez, por vezes frustrante, nos movimentos passíveis de acção. Uma característica que diferencia o espaço dos jogos e o do cinema relaciona-se com a possibilidade do jogador se movimentar em 360 graus e não apenas nos 180 graus do ecrã de cinema. A utilização do tempo também é muito diferente. O tempo nos jogos digitais é gasto na exploração do espaço e na manipulação de objectos por vezes sem qualquer finalidade. O tempo do ecrã cinematográfico rege-se pelo enredo do filme e só dá importância ao que é essencial, ou seja, à história, ao espectáculo e à construção das personagens. O estilo de aventura gráfica dos videojogos opera de forma semelhante ao tempo real, de forma elíptica, onde um final de capítulo pode ser também o seu início. A repetição ocupa no regime da jogabilidade um papel central. A introdução de técnicas provenientes do mundo dos jogos digitais no cinema aumenta a exploração da sensação e do espectáculo em detrimento da narrativa. Os jogos não se prestam muito bem à adaptação cinematográfica porque se baseiam em particularidades de espaço, tempo e acção que não se enquadram no âmbito das técnicas narrativas tradicionais. Um ponto comum entre os novos *standards* de realismo do cinema e dos jogos são o CGI, mas outros factores como a banda sonora e os movimentos da câmara também têm um papel importante. A adaptação das mesmas narrativas em múltiplas plataformas é uma operação sedutora mas por vezes mortal e aniquiladora, pois anula as particularidades de cada *medium*.

Patrícia Gouveia, artista digital da Biodroid Entertainment

LANÇAMENTOS

TESTES DO MÊS

Os jogos testados nesta edição

Jogo	Nota
Burnout Paradise	9
Devil May Cry 4	9
Lost Odyssey	8
Orange Box, The (PS3)	8
Patapon	8
Zack & Wiki	8
Beautiful Katamari	7
Dead Head Fred	7
Sam & Max: Night of the Raving Dead	7
Ghost Squad	6
NiGHTS: Journey of Dreams	6
SimCity Societies	6
Turok	6
Universe at War: Earth Assault	6
Castlevania: The Dracula X Chronicles	5
Club, The	5
Dewy's Adventure	5
Ultimate Mortal Kombat	5
Wii Chess	5
Asterix at the Olympic Games (PS2)	4
NBA 08	4
Asterix at the Olympic Games (DS)	3
Fate by Numbers	3
Pokémon: Battle Revolution	3

FORA DE JOGO

Os jogos mais desejados são sempre os que acabam adiados

- Alone In The Dark (PC/X360/Wii/PS2) Maio
- Battlefield: Bad Company (X360/PS3) 2008
- Brothers In Arms: Road To Hill 30 (Wii) 2º Trimestre 2008
- Civilization: Revolution (Wii) CANCELADO
- Crisis Core: Final Fantasy 7 (PSP) PRIMAVERA
- Grand Theft Auto 4 (X360/PS3) 29 de Abril
- Haze (PS3) 2º Trimestre 2008
- Marvel Universe Online (PC/X360) CANCELADO
- Mass Effect (PC) Maio
- Mercenaries 2 (PC/X360/PS3/PS2) 2008
- Spore (PC/DS) 5 de Setembro
- World In Conflict (X360/PS3) OUTONO

A HYPE! RECOMENDA

PC

MODERNO
Guitar Hero 3

Guitar Hero estreia-se no PC com modos de jogo para todos os gostos e uma banda sonora de luxo que atravessa várias gerações do rock.

ALTERNATIVA
Unreal Tournament 3

Um FPS tecnicamente irrepreensível que recupera a jogabilidade da versão original mas claramente mais orientada para o mundo dos desportos electrónicos.

CLÁSSICO
American McGee's Alice

Alice no País das Maravilhas revisitado à luz do imaginário de Tim Burton. O design dos cenários e o surpreendente leque de personagens são uma aposta ganha.

PLAYSTATION 3

MODERNO
Devil May Cry 4

Um jogo *over the top* que faz qualquer um sentir-se um verdadeiro super-herói.

ALTERNATIVA
Burnout Paradise

O conceito de cidade aberta misturado com uma componente online muito prática voltam a transformar Burnout numa intensa e proposta de condução.

CLÁSSICO
Resistance: Fall Of Man

Não suscita gritos histéricos nem repelões de cabelo, embora encerre pontos interessantes que o tornam único. Um bom jogo de acção.

PLAYSTATION 2

MODERNO
Buzz! Hollywood Quiz

Um jogo que se destaca pelos momentos de boa disposição que providencia aos cinéfilos que gostam do cinema *made in USA*.

ALTERNATIVA
God Of War 2

O último grande clássico da PS2. Kratos desce do Olimpo para mais uma jornada repleta de combates sangrentos e uma mão-cheia de puzzles e paisagens verdadeiramente inesquecíveis.

CLÁSSICO
Final Fantasy 10

Um filme animado em movimento que funde, de forma genial, fantasia e ficção científica com um naipe de personagens inesquecíveis.

XBOX 360

MODERNO
Lost Odyssey

Um jogo de aventura feito à medida da geração Final Fantasy que já chegou à idade adulta. Uma viagem emocional em busca do sentido da vida... e da morte.

ALTERNATIVA
Devil May Cry 4

Um jogo *over the top* que faz qualquer um sentir-se um verdadeiro super-herói.

CLÁSSICO
The Elder Scrolls 4: Oblivion

Um jogo de role-play que privilegia a atmosfera em detrimento de uma complexa teia de relações sociais. A variedade de missões e a beleza das paisagens garantem semanas de diversão a fio.

WII

MODERNO
Zack & Wiki

Um jogo de puzzles que fascina pela sua complexidade e pela maneira como desafia o nosso cérebro.

ALTERNATIVA
Super Mario Galaxy

Super Mario Galaxy é retro mas olha para o futuro. É arty mas não é intelectualmente pretensioso. É complexo mas qualquer pessoa o pode jogar.

CLÁSSICO
The Legend Of Zelda: Twilight Princess

Uma aventura de proporções épicas com jogabilidade old school e uma encantadora direcção artística. A Wii agradece.

PSP

MODERNO
Patapon

Acção, música, estratégia e animação compõem a partitura deste jogo mágico, um dos mais originais e cativantes a tocar numa PSP.

ALTERNATIVA
Dead Head Fred

Um jogo com uma mecânica única e uma componente humorista bem escrita, premiada pela Writer's Guild of America.

CLÁSSICO
Lumines

O herdeiro moderno de clássicos viciantes como Tetris e Puzzle Bobble. Um conceito que assenta como uma luva na PSP garantindo semanas de diversão.

DS

MODERNO
Legend Of Zelda: Phantom Hourglass

Uma envolvente aventura de acção que recorre exclusivamente ao stylus da DS para criar um mundo que é acessível tanto para o jogador hardcore como para a geração Brain Training

ALTERNATIVA
Hotel Dusk: Room 215

Uma novela entre o pulp e o policial que mistura animações de desenhos a carvão tipo Bill Plympton com inovadoras formas de interacção com a DS.

CLÁSSICO
Brain Training

Quem diria que desafios de matemática, percepção e de memória absolutamente banais poderiam, combinados, tornar-se num dos maiores fenómenos da portátil da Nintendo?

LANÇAMENTOS DE MARÇO

PC

- ASSASSIN'S CREED Ecofilmes
- BATTLE OF THE PACIFIC Ecofilmes
- BROKEN SWORD TRILOGY Infocapital
- DESTINATION: TREASURE ISLAND PlayGames
- IMPERIUM ROMANUM Ecofilmes
- LOST (PERDIDOS) Ecofilmes
- LOST EMPIRE PlayGames
- PENUMBRA: BLACK PLAGUE PlayGames
- RAINBOW SIX: VEGAS 2 Ecofilmes
- THE GUILD 2: UNIVERSE PlayGames
- THE SECRETS OF ATLANTIS PlayGames
- THE SPIDERWICK CHRONICLES Infocapital
- WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR - SOULSTORM Ecofilmes

XBOX 360

- BATTLE OF THE PACIFIC Ecofilmes
- BULLY: SCHOLARSHIP EDITION Infocapital
- FOOTBALL MANAGER 2008 Ecofilmes
- LOST Ecofilmes
- MX VS ATV UNTAMED Ecofilmes
- RAINBOW SIX: VEGAS 2 Ecofilmes
- SEGA SUPERSTARS TENNIS Ecofilmes
- THE SPIDERWICK CHRONICLES Infocapital
- UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT Ecofilmes
- VIKING Ecofilmes

PS3

- BLACKSITE Ecofilmes
- BATTLE OF THE PACIFIC Ecofilmes
- EVERYBODY'S GOLF Sony CE Portugal
- GRAN TURISMO 5: PROLOGUE Sony CE Portugal
- LOST Ecofilmes
- MX VS ATV UNTAMED Ecofilmes
- RAINBOW SIX: VEGAS 2 Ecofilmes
- SEGA SUPERSTARS TENNIS Ecofilmes
- SINGSTAR Sony CE Portugal
- SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK Ecofilmes
- VIKING Ecofilmes

Wii

- BLEACH: SHATTERED BLADE Ecofilmes
- BULLY: SCHOLARSHIP EDITION Infocapital
- CSI: HARD EVIDENCE Ecofilmes
- DANCING STAGE: HOTTEST PARTY Concentra
- DESTROY ALL HUMANS!: BIG WILLY UNLEASHED Ecofilmes
- FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN Concentra
- FISHING MASTER Concentra
- HARVEST MOON: MAGICAL MELODY Concentra
- HOUSE OF THE DEAD COLLECTION Ecofilmes
- JUMPER: GRIFFIN'S STORY Ecofilmes
- MX VS ATV UNTAMED Ecofilmes
- NAMCO MUSEUM REMIX Atari Ibérica
- NARUTO: CLASH OF NINJA REVOLUTION Concentra
- PES 2008 Concentra
- SEGA SUPERSTARS TENNIS Ecofilmes
- SONIC RIDERS 2: ZERO GRAVITY Ecofilmes
- THE SPIDERWICK CHRONICLES Infocapital
- VICTORIOUS BOXERS Ecofilmes
- WORMS: A SPACE ODDITY Ecofilmes

PS2

- ATV OFFROAD FURY 4 Sony CE Portugal
- BATTLE OF THE PACIFIC Ecofilmes
- BUZZ JUNIOR!: DINOMANIA Sony CE Portugal
- MX VS ATV UNTAMED Ecofilmes
- NARUTO: UZUMAKI CHRONICLES 2 Atari Ibérica
- ODIN SPHERE Ecofilmes
- RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS Sony CE Portugal
- REAL PLAY GOLF Infocapital
- REAL PLAY POOL Infocapital
- REAL PLAY RACING Infocapital
- SEGA SUPERSTARS TENNIS Ecofilmes
- SONIC RIDERS 2: ZERO GRAVITY Ecofilmes
- THE DOG ISLAND Ecofilmes
- THE SPIDERWICK CHRONICLES Infocapital

PSP

- CHESSMASTER 11 Ecofilmes
- FLATOUT: HEAD ON Atari Ibérica
- GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS Sony CE Portugal
- METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS PLUS Ecofilmes
- MX VS ATV UNTAMED Ecofilmes
- TRANSFORMERS Ecofilmes

DS

- ASSASSIN'S CREED Ecofilmes
- BLEACH: THE BLADE OF FATE Ecofilmes
- COOKING MAMA 2 Infocapital
- DRAGON QUEST MONSTERS: JOKER Ecofilmes
- FINAL FANTASY: RING OF FATES Ecofilmes
- HARVEST MOON 2 Concentra
- MAGIC MADE FUN Concentra
- MIAMI NIGHTS Ecofilmes
- MX VS ATV UNTAMED Ecofilmes
- MYSTERIOUS DUNGEON: SHIREN THE WANDERER Ecofilmes
- NANCY DREW Ecofilmes
- SEGA SUPERSTARS TENNIS Ecofilmes
- THE SPIDERWICK CHRONICLES Infocapital
- WINX CLUB: MISSION ENCHANTIX Concentra
- YU-GI-OH! WORLD CHAMPIONSHIP 2008 Concentra
- ZOO HOSPITAL Ecofilmes
- ZOO TYCOON 2 Ecofilmes

TESTE

LOST ODYSSEY
MIL ANOS DE SOLIDÃO

Não foi Gabriel García Marquez que a escreveu mas a trama de Lost Odyssey é uma apaixonada ode ao sentido da vida... e da morte. É o regresso do autor de Final Fantasy aos dias de glória. **JORGE VIEIRA**

Uma jovem rapariga está prestes a cair do topo de um penhasco rumo ao oceano. Desesperado, um homem corre no seu encalço e estende-lhe a mão para a tentar segurar mas a menina escapa-se-lhe por entre os dedos. É difícil imaginar a dor que trespassa o coração quando alguém perde uma criança desta forma. Os anos passam-se e a imagem perdura, vívida, nos sonhos de quem não conseguiu evitar a tragédia. O homem recordará a cena para sempre. Mas sendo ele imortal, há memórias que mais valiam ser esquecidas.

Este homem é Kaim Argonar, o protagonista da nova epopeia produzida pelo pai da saga **Final Fantasy**, Hironobu Sakaguchi. Dominado pela ténue fronteira que separa a vida da morte, Lost Odyssey é um jogo de role-play que preserva os elementos clássicos deste género de produções. Do sistema de combate por turnos às intermináveis sequências CGI (imagens geradas por computador), a obra segue à risca os cânones dos RPGs japoneses cruzando o game design do passado com a tecnologia do futuro.

Depois do desapontante **Blue Dragon**, temia-se que a Mistwalker (estúdio composto por vários elementos que trabalharam anos a fio em Final Fantasy, **Kingdom Hearts** e outros jogos da Square) tivesse perdido o toque de Midas no que concerne à criação de histórias e personagens enleantes. Lost Odyssey recupera esse capital de confiança através de um enredo que coloca as relações humanas no centro do palco. Poderá uma face austera esconder um coração gentil? Será que compensa mentir para resguardar alguém do sofrimento? Como é que se lida com a morte de alguém que nos é querido? Estas e muitas outras questões surgem em catadupa ao longo de Lost Odyssey, conferindo-lhe uma sensibilidade humana que muitos jogos tentam recriar mas cuja concretização é, regra geral, demasiado inócua e simplista.

NA NET

Sites Relacionados:
www.mistwalker.info/lo.html
www.xbox.com/en-GB/games/l/lostodyssey/experience.htm

Truques e Dicas:
www.lost-odyssey.net/walkthrough.php
www.gamefaqs.com/console/xbox360/code/928334.html

Lost Odyssey é um jogo de emoções que cativa a audiência e a obriga a reflectir sobre o sentido da vida e da morte. Pelo caminho, brinca às metáforas com a época em que vivemos retratando a relação do Homem com a sua sede de poder e ambição desmedida, a mesma sede que é capaz de arrastar nações inteiras para a guerra e para a aniquilação da vida humana.

Jogabilidade old-school

Desencante-se quem está à espera de grandes surpresas ou inovações em Lost Odyssey. O jogo é um requintado exercício de "culinária" que procura dar um novo sabor à receita "RPGs à japonesa" sem, contudo, estragar-lhe o sabor. A exploração dos cenários é intervalada com dezenas (e dezenas!) de combates aleatórios que se desenrolam num sistema por turnos. Durante estas batalhas, cada personagem tem à sua disposição várias habilidades – atacar, defender, utilizar objectos ou invocar feitiços, entre outras tarefas – que devem ser seleccionadas de acordo com o tipo de adversário, a sua resistência e um punhado de outras variáveis que influenciam o desfecho dos combates.

No meio de tanto turno e aleatoriedade (e penosos *loadings* ao virar de cada esquina), há espaço para Hironobu Sakaguchi piscar o olho à inovação. Para além das tradicionais armas e artefactos, Kaim e restantes companheiros de viagem podem equipar-se com anéis mágicos que garantem habilidades especiais no calor da batalha. Desde infligir um maior dano a provocar a paralisia ou o envenenamento dos inimigos, existe um infindável rol de efeitos que devem ser ponderados à medida que penetramos numa nova área do jogo. A utilização destes anéis em combate não é automática: Lost Odyssey adopta a mecânica dos *rhythm games* forçando-nos a carregar num botão no tempo certo para infligirmos golpes perfeitos nos adversários.

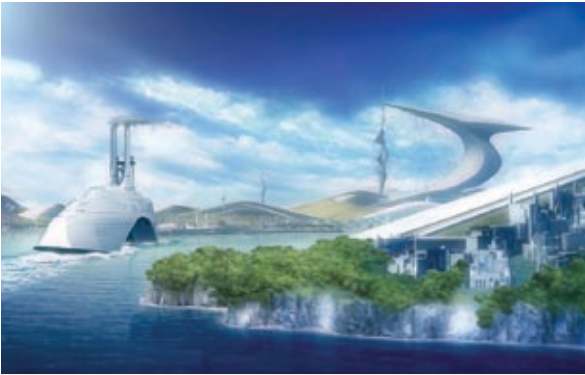
A disposição das personagens no terreno e o sistema de feitiços são outras nuances bem trabalhadas em Lost Odyssey. A colocação dos guerreiros mais resistentes à cabeça do pelotão não é novidade para ninguém mas a Mistwalker estabelece uma separação bem vincada entre as duas linhas de combate, obrigando a uma concentração de esforços na trincheira da frente que, por vezes, serve apenas de isco para uma armadilha fatal. Já no que toca aos feitiços, existe aqui uma interdependência entre imortais e mortais na forma do Skill Link –

Do sistema de combate por turnos às intermináveis sequências CGI, Lost Odyssey segue à risca os cânones dos RPGs japoneses cruzando o game design do passado com a tecnologia do futuro.

8|10

LOST ODYSSEY

UM JOGO DE AVENTURA ÉPICO FEITO À MEDIDA DA GERAÇÃO FINAL FANTASY QUE JÁ CHEGOU À IDADE ADULTA.

SISTEMA: XBOX 360 AUTOR: MISTWALKER/FEELPLUS
EDITORA: MICROSOFT DISTRIBUIDORA: MICROSOFT PORTUGAL

PLÁGIO OU HOMENAGEM?

Uma das críticas apontadas a Lost Odyssey é a sua falta de originalidade na reciclagem de imaginários (steampunk, a relação entre o Homem e a Mãe-Natureza) e personagens da série Final Fantasy (por exemplo, Cooke e Mack assemelham-se a Porom e Palom de Final Fantasy 4). Ficar preso a esses detalhes é não compreender a evolução dos RPGs japoneses ao longo destes últimos 25 anos. Os cenários e os heróis de Lost Odyssey são apenas um veículo que nos conduz a uma reflexão mais profunda: como é que será que lidamos com a nossa própria mortalidade?

heróis como Kaim são obrigados a estabelecer uma relação com os mortais dotados em magia para aprenderem as respectivas habilidades e feitiços.

Lágrima no canto do olho

Os combates e a gestão dos atributos das personagens deviam ser relegados para segundo plano. Sinceramente, não é isto que faz de Lost Odyssey um grande jogo. O segredo mora nas personagens e, sobretudo, na fantástica capacidade da Mistwalker em fazer-nos emocionar com os acontecimentos da trama.

Kaim é um herói particularmente interessante. Ele tem mil anos mas sofre de amnésia e está agora a recuperar lentamente as memórias de um passado sofrido. Seth é outra imortal, uma pirata transformada em mercenária com um coração de ouro. Jansen é o *comic relief* do grupo, um amante de álcool e mulheres sempre pronto a dizer uma piada nos momentos mais inoportunos. Ao longo dos quatro DVDs de jogo, vamos conhecer dezenas de personagens (algumas imortais, a maioria simples figuras secundárias) que transformam Lost Odyssey numa viagem cativante pelo mundo da psique humana.

Ao nível dos vilões, figuras imprescindíveis, Lost Odyssey centra arraiais em Gongora, um feiticeiro que pretende conquistar o mundo com as suas macabras pesquisas mágicas. A magia, tal como os combustíveis fósseis nos dias de hoje, é o princípio e o fim para todas as guerras. É ela que alimenta a revolução industrial que transformou o reino de Uhra numa ameaça às nações vizinhas. É o descontrolo das fontes de magia que leva também ao aparecimento de gigantescas bestas que ceifam vidas humanas como se estivessem a comer cereais ao pequeno-almoço. Gongora manieta nos bastidores este fluxo de magia mas qual será a sua ligação com Kaim e o restante grupo de imortais?

Tal como os melhores RPGs do passado, também Lost Odyssey inclui cenas capazes de sacar uma lágrima ao jogador mais empedernido. A morte de uma das personagens no primeiro terço da aventura é um momento particularmente tocante: a forma como o evento é ilustrado, com as lágrimas a jorrarem de crianças e adultos e uma música celestial como pano de fundo, é uma experiência emocionalmente arrasadora. É aqui que a Mistwalker triunfa em toda a linha: a expressividade nos olhares, os movimentos corporais, as lágrimas (uma coisa tão simples e tão maltratada no mundo dos videojogos), o bom trabalho dos actores que dão vida aos diálogos, tudo nos "suga" para dentro do jogo.

Igualmente cativantes são as recordações que, ocasionalmente, assaltam o cérebro de Kaim enquanto este dorme ou vislumbra algo familiar na paisagem. Escritos pelo japonês Kiyoshi Shigematsu, estes "sonhos" formam uma colecção intitulada Thousand Years Of Dreams - pequenos contos ilustrados apenas com texto, música e pinturas que retratam o passado de Kaim, as suas vivências e as pessoas que com ele conviveram ao longo de mil anos. É um artifício notável que nos permite mergulhar na alma do protagonista: desde histórias de racismo e compaixão, a lições sobre a família, a amizade e o amor, Shigematsu materializa em palavras os sentimentos mais básicos da vida humana.

Primitivo no seu design, Lost Odyssey é um dos primeiros RPGs *made in Japan* a aproveitar as capacidades técnicas da Xbox 360 para levar este género de produções para o próximo nível. Uma magnífica direcção artística e as melodias de Nobuo Uematsu são trunfos de luxo mas será isto suficiente para convencer a legião de fãs de Final Fantasy a saltar da PlayStation 2 para a consola da Microsoft?

Em 1987 a Squaresoft estava à beira da falência. Hironobu Sakaguchi pegou no dinheiro que restava à empresa e produziu aquele que seria o seu último projecto na área dos videojogos. Chamou-lhe Final Fantasy.

As contas que o jogo fez

Final Fantasy

+

Highlander

÷

Lenços de papel

=

Lost Odyssey

THE CLUB
CARNIFICINA CRONOMETRADA

Os produtores da série Project Gotham Racing criaram um jogo de tiros que privilegia a aniquilação de adversários em vez da sobrevivência do protagonista. Uma ideia curiosa mas com bastantes arestas por limar. **FREDERICO TEIXEIRA**

Imaginem que pegamos na fórmula dos torneios de combate por rondas de **Street Fighter** e colocamos armas de fogo nas mãos dos protagonistas. Depois juntamos uma pitada de voyeurismo *snuff* sem o assumir explicitamente e recrutamos oito tipos com cara de maus e um desejo de morte. O resultado é The Club, uma competição ilegal onde concorremos para ver quem executa mais adversários por segundo e com mais estilo. The Club pede-nos para correr em direcção à linha de fogo, evitar as protecções, obstáculos e tudo o que possa quebrar o ritmo do espectáculo. Interessa matar muito e rápido de maneira a gerar combinações que aumentem os pontos atribuídos por cada assassínio. Acertámos na cabeça de um adversário? Tanto melhor. Aniquilámos alguém com a última bala do carregador? Isso merece pontos extra. Despachámos um par de inimigos enquanto saltávamos por cima de um varão? Isso fica bem na fotografia por isso tem valor acrescentado. Mas há um senão: de cada vez que roubamos a vida a alguém temos um limite de tempo para repetir o feito, limite esse que diminui quanto maior for o multiplicador de pontos por morte.

Não vamos negar que há uma atracção animalesca na premissa anarca e *gore* de The Club. Os autores da série **Project Gotham Racing** criaram um título irreverente, que nos pede para encarar os níveis ao contrário do que mandam as regras de alguns dos melhores jogos de tiros da actualidade. No entanto, não basta ter uma premissa provocadora para ter um jogo interessante em mãos, também é necessário um método de controlo gratificante e espaços de jogo interessantes, o que não é o caso. Os espaços são uma colecção de fábricas, navios, prisões e armazéns abandonados perfeitamente genéricos e repletos de portas inacessíveis. Já o sistema de controlo exige a precisão característica dos jogos de tiros no PC, o que dá origem a alguns momentos de frustração nos quais os disparos nunca acertam nos alvos em movimento.

Um outro aspecto onde The Club falha redondamente é nos objectivos apresentados, que são altamente repetitivos. Como se não bastasse termos de cumprir todas as rondas disponíveis com cada uma das seis personagens (para desbloquear dois lutadores adicionais), temos de superar inúmeros desafios que envolvem disparar contra placas de metal ou dar três voltas a um recinto minado de adversários, antes que o tempo acabe. Teria piada embarcar nestes desafios uma vez por outra e não por sistema, como nos é pedido. Felizmente, nas batalhas online entre oito jogadores este problema é minimizado, uma vez que somos livres de escolher o modo de jogo pretendido.

Chuva de modos online

Variedade é algo que não falta nos modos de jogo online, ainda que nem sempre isso seja sinónimo de interesse. Estão disponíveis os habituais Deathmatch e Team Deathmatch, bem como um par de modos para jogar individualmente: o Core Match pede-nos para obter a maior pontuação possível usando o sistema de combinações de The Club ao passo que Hunter Hunted elege um jogador para ser caçado e dá a vitória a quem conseguir sobreviver mais tempo nesta condição. Quanto a modos de jogo em equipa, temos o Team Fox Hunt e o Team Fox Objective cujos objectivos são, respectivamente, caçar um jogador específico da equipa contrária ou ajudar um dado jogador a chegar ao território inimigo. Por fim, temos Team Siege, um simples desafio de ataque e defesa de zonas, e Team Skull Shot, cujas regras desafiam ambas as equipas a destruir uma série de placas de metal enquanto impedem que o adversário faça o mesmo. Após umas boas horas online apercebemo-nos que os modos de jogo mais banais (Deathmatch, Team Deathmatch e Team Fox Hunt) são os que proporcionam um ritmo de jogo mais intenso.

Apesar da jogabilidade em rede permitir que The Club seja considerado um jogo razoável, isso não significa que ela seja imaculada. Por exemplo, é frequente morrermos um segundo após entrarmos no servidor, dado que são poucos os locais onde podemos renascer dentro de um nível – o que leva outros jogadores a explorar este defeito sistematicamente para conquistar a vitória. Claro que este é apenas um pormenor quando comparado com o carácter aborrecido da campanha a solo que, de momento, só merece ser jogada para desbloquear personagens mais ágeis ou fortes para usar online. Só nos resta dizer que a Bizarre Creations teve uma ideia de jogo perfeita para uma experiência online numa consola, mas este conceito perdeu força por querer ser demasiado diferente e por falhas técnicas que são cada vez menos comuns nos dias que correm.

SNUFF

*A ideia de um espectáculo de morte público ou semipúblico é um dos tópicos mais controversos no mundo do entretenimento já que retrata o lado mais negro e voyeurista do Homem. No cinema são vários os filmes que abordaram provas de fogo e concursos de morte filmados, tendo gerado alguma polémica: "8MM" (1999, Joel Schumacher), "Le Prix du Danger" (1982, Yves Boisset), "Videodrome" (1982, David Cronenberg), "The Running Man" (1987, Paul Michael Glaser), ou "Battle Royale" (2001, Kinji Fukasaku) são apenas uma parte da lista. Quanto à indústria dos videojogos, **Manhunt** é um exemplo ainda fresco do quão susceptível pode ser o tema. Motivo que levou a Bizarre Creations a optar por uma abordagem subtil em The Club, ou seja, o jogador sabe que está numa prova de morte filmada mas a equipa nunca o mostra explicitamente.*

5|10

THE CLUB

UM FRENÉTICO MAS REPETITIVO JOGO QUE CONVIDA O JOGADOR A ADOPTAR UMA POSTURA QUASE SUICIDA RONDA APÓS RONDA. VALE SOBRETUDO PELO MODO PARA MÚLTIPLOS JOGADORES.

SISTEMA: X360/PS3 AUTOR: BIZARRE CREATIONS
EDITORA: SEGA DISTRIBUIDORA: ECOFILMES

TESTE

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

SAMBA NO CÉU

Nights está igual a si próprio: um jogo colorido, empolgante, sonhador. Este Carnaval da Sega é um festim para os sentidos, pena que já tenhamos visto este jogo há 12 anos atrás. **JORGE VIEIRA**

Brincar com os sentimentos das pessoas é um jogo perigoso. Quando se remexe em memórias do passado, pior ainda. No entanto, o líder da Sonic Team USA, Takeshi Iizuka, não tem receio de enfrentar a ira dos jogadores hardcore e avançou para a produção de uma sequela para **Nights: Into Dreams**, um título que marcou uma época na Sega Saturn. Segundo Iikuza «não lhe chamámos Nights 2 porque pretendia criar um jogo para o mercado de massas, não necessariamente para os fanáticos que esperaram 12 anos».
O que é um facto é que estas ousadas palavras não têm eco em Journey Of Dreams. Este segundo episódio está longe de ser um jogo tão acessível ao público mainstream como, por exemplo, **Super Mario Galaxy**, esse sim uma reinvenção feita à medida dos controlos da Wii. Tirando alguns pormenores, Journey Of Dreams é demasiado semelhante à versão original o que, se por um lado são excelentes notícias para os fãs da série, por outro peca por repetir as mesmas falhas de uma fórmula inventada em 1996.
William e Helen são duas crianças que lidam com a ausência e a natureza obsessiva do seu pai e mãe, respectivamente. Os seus sonhos são o reflexo desse quotidiano, com criaturas assustadoras a persegui-los em cenários escuros como o breu. Uma luz ao fundo do túnel conduz os heróis a Dream Gate, uma dimensão paralela onde conhecem o velho Owl (uma coruja sabichona) e Nights, um arlequim que esvoaça pelo céu com a graciosidade de um bailarino. São estas personagens que vão ajudar William e Helen a vencerem os seus medos, ao mesmo tempo que lutam para salvar o mundo encantado de Nightopia da cobiça de Wizeman The Wicked, o vilão de serviço.

A direcção artística é um dos principais trunfos de Nights, com a Sonic Team a não poupar na palete de cores em locais como palácios de vidro, feiras populares, florestas encantadas e mundos subaquáticos.

Oportunidade perdida

Tal como no primeiro capítulo, cada nível de Journey Of Dreams é uma viagem por cenários psicadélicos repletos de anéis gigantes e gemas que garantem pontos extra e habilidades especiais. A acção decorre "sobre carris", isto é, as paisagens têm uma profundidade tridimensional mas não existe uma verdadeira liberdade de movimentos, com Nights a esvoaçar apenas num plano 2D. Para quem nunca experimentou a versão de 1996, os primeiros minutos de jogo podem ser algo confusos: o controlo do herói apresenta alguma complexidade (com os seus *loops* e acrobacias) e os níveis têm um tempo limite que não permite ao jogador relaxar e contemplar a beleza de Nightopia.
A direcção artística é um dos principais trunfos do jogo, com a Sonic Team a não poupar na palete de cores em locais como palácios de vidro, feiras populares, florestas encantadas e mundos subaquáticos. Tudo respira vida, das pequenas criaturas que brincam em plano de fundo ao rasto de estrelas que Nights deixa na seu encalço enquanto esvoaça pelos cenários. A banda sonora, um cruzamento de música ambiental com as melhores faixas do imaginário Disney, embala a acção de forma requintada, sendo ainda de destacar o bom trabalho dos actores que dão vida aos diálogos do jogo. Lamenta-se apenas que Journey Of Dreams não esteja localizado para Português tendo em conta a faixa etária a que se destina.
Um jogo em cheio, portanto? Nem por isso. A magia está cá mas o passar do tempo fez-nos ficar mais exigentes e a Sonic Team parece ter ficado presa a alguns clichés do passado. O jogo é demasiado previsível com a sua sequência ininterrupta de perseguições, recolha de itens e duelos com *bosses*. As transformações de Nights em várias criaturas – golfinho, dragão, barco, míssil – são visualmente interessantes mas, em termos de jogabilidade, pouco acrescentam à velha fórmula de 1996. Existem momentos em que as acrobacias aéreas dão lugar a aventuras de plataformas protagonizadas por William e Helen mas estes níveis são demasiado desinspirados para injectar sangue novo na campanha. Em suma, temos aqui um punhado de excelentes ideias mas a sensação de *déja-vu* paira constantemente no ar.

Sonhar online

A componente online de Journey Of Dreams acaba por ser uma das áreas com maior potencial. Para além de corridas e batalhas contra um amigo ou jogadores de todo o mundo, é possível ligar a Wii à Internet para descarregar informações meteorológicas para o seio do jogo. À medida que vai avançando na campanha principal, o jogador recolhe criaturas e objectos que são colocados no My Dream, um mundo único cuja meteorologia pode ser sincronizada com o estado do tempo real em cada região. É possível visitar My Dreams dos outros jogadores e comunicar com eles através de símbolos, numa experiência a meio caminho entre um jogo online de universo persistente e **Animal Crossing**.
Mas estará o público-alvo deste jogo preparado para se aventurar online? Suspeitamos que não. Journey Of Dreams é, acima de tudo, uma experiência a solo que vale pelo sentimento de nostalgia que desperta nos velhos fãs das consolas Sega. O jogo mantém-se divertido, tal como há 12 anos atrás, mas não tem a ousadia de um Super Mario Galaxy a explorar novas fronteiras para este género de produções. Ficam as bases lançadas para uma nova sequela que aproveite a fundo todas as potencialidades do Wii Remote.

A PAIXÃO DE MIYAMOTO

Na década de 90, a rivalidade entre a Sega e a Nintendo esteve mais acesa do que nunca com consolas e títulos exclusivos a disputarem taco a taco a preferência dos jogadores. Sonic The Hedgehog foi a mascote da Sega mas o ouriço nunca conseguiu causar inveja ao autor das séries ***Zelda*** *e* ***Super Mario****, Shigeru Miyamoto. Contudo, Nights: Into Dreams deixou-o a tal ponto embevecido que o designer japonês da Nintendo chegou mesmo a afirmar que «se há um jogo no qual eu gostaria de ter trabalhado, esse jogo é Nights».*

Trailer no DVD

AS GOTAS DA SAUDADE

Nights é uma obra repleta de criaturas e itens secretos. Uma das tarefas mais divertidas do jogo é descobrir as 60 "dreamdrops" que se encontram escondidas nos locais mais recônditos dos cenários. Quando o jogador descobre uma destas pequenas gotas transparentes, elas são imediatamente recambiadas para a fonte da Dream Gate. Descubram-se todas as gotas e duas novas personagens surgem na galeria de heróis: nem mais, nem menos do que Elliot Edwards e Claris Sinclair, as duas crianças que protagonizaram Nights: Into Dreams.

NA NET

Sites Relacionados:
www.sega.com/gamesite/nights

Truques e Dicas:
www.gamefaqs.com/console/wii/code/938874.html
www.gamefaqs.com/console/wii/file/938874/51258

A Sega vai editar este ano um remake de Nights: Into Dreams na PlayStation 2. O jogo incluirá a aventura original, a par de uma versão com gráficos renovados.

6|10

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

UM REMAKE ENCAPOTADO DE SEQUELA. O CHARME MANTÉM-SE IDÊNTICO MAS É PRECISO MUITO MAIS DO QUE ISSO PARA NOS FAZER SONHAR PASSADOS TODOS ESTES ANOS.

SISTEMA: WII *AUTOR:* SONIC TEAM USA
EDITORA: SEGA *DISTRIBUIDORA:* ECOFILMES

As contas que o jogo fez

Nights: Into Dreams

+

Wii Remote

x

Meteorologia

=

Nights: Journey of Dreams

Trailer no DVD

TESTE

DEVIL MAY CRY 4

TÃO BOM COMO DANTES

Acção furiosa que faz morder os lábios, arfar nervosamente, e abandonar uma sessão de jogo com vontade de saltar do terceiro andar para ir comprar tabaco ou de aplicar uns rotativos à mobília da sala de estar: Devil May Cry está de volta. **GONÇALO BRITO**

Depois de uma estreia retumbante em 2001 e de uma carreira com alguns solavancos, a série Devil May Cry reencontra-se finalmente. Para isso terá contribuído o génio do produtor do primeiro título da saga e de **Resident Evil 4**, Hiroyuki Kobayashi, que regressou para se aliar à potência tecnológica da nova geração de consolas. Sim, porque se a jogabilidade é o factor mais importante deste género de títulos *hack n' slash*, no caso de Devil May Cry o estilo sexy e cool das personagens e os ambientes góticos (e não só), divididos entre masmorras claustrofóbicas e amplos espaços abertos, assumem igual importância na experiência de jogo. As consolas da Sony e Microsoft não só oferecem uma experiência *bigger and better*, como também permitem uma maior liberdade em termos de design e produção.

A obra Devil May Cry foi responsável pela criação de um dos heróis mais carismáticos da história dos videojogos. Falamos, claro, do meio homem meio demónio Dante, o ágil guerreiro com pinta de estrela de rock'n'roll que, com a ajuda de um par de pistolas, uma espada e poderes sobrenaturais, consegue dizimar hordas de monstros e ao mesmo tempo namoriscar umas miúdas. Ao longo do tempo foi-nos dado a conhecer as suas várias facetas – de jovem inexperiente a adulto descontraído – e agora somos confrontados com um Dante visivelmente mais maduro e até envelhecido, como um James Bond interpretado por Roger Moore. A sua figura de "irmão mais velho" é perfeita para contracenar com o jovem protagonista de Devil May Cry 4: Nero. Os autores criaram este herói para introduzir alguma frescura, é certo, mas desenharam-no de forma a ser a imagem chapada de Dante. À primeira vista, parece que as semelhanças se devem ao facto de Nero ser um fã *stalker* de Dante. Mas não é o caso. As parecenças devem-se ao sangue que ambos têm a correr nas veias, o sangue do pai de Dante, Sparda. Além disso, é possível que os autores não tenham querido arriscar ao ponto de criar uma personagem demasiado diferente do popular Dante. Será também por precaução comercial que Dante se torna numa personagem jogável quando a aventura entra na recta final.

Mas sim, Nero é um *stalker*, só que da menina pela qual é obcecado, a bela Kyrie. Nero vai tão longe como ao ponto de aceitar ser meio homem meio demónio para que nada o impeça de proteger a jovem donzela mesmo que ela não queira ou precise. E nós que pensávamos que aquela letra da música dos The Police, "Every Breath You Take", era assustadora.

Mas não é só Nero que está preso nas grilhetas da obsessão. A organização dedicada a proteger a Humanidade dos demónios, a Order Of The Sword, leva longe demais o seu empenho e sede por poder, tornando-se ela própria, por motivos supostamente nobres, numa fábrica de demónios. Uma ironia que levanta questões morais que pretendem levar os jogadores a reflectir sobre a subjectividade do Bem e do Mal.

NA NET

Sites Relacionados:

http://devilmaycry.com

Truques e Dicas:

www.gamefaqs.com/search/index.html?game=devil+may+cry+4

pop quiz

Qual o nome do irmão gémeo de Dante?

- ***Virgul***
- ***Virgil***
- ***Victor***

O pai de Dante, Sparda, era:

- ***Um demónio***
- ***Um alienígena***
- ***Um meio homem meio demónio***

Pode encontrar as respostas a este questionário na secção Crash

Alimentar o vício

Os tempos mudaram mas a Capcom mantém a sua fórmula de sempre em Devil May Cry 4 (DMC4). É um luxo a que se podem dar as "produtoras de autor" que integram nos seus jogos elementos personalizados tão bons e funcionais que se tornam intemporais. É o caso do sistema de *power ups* (melhoramento das habilidades), e também da presença de *bosses*, que em DMC4 existem em quantidade generosa e com um design memorável.

As contas que o jogo fez

Devil May Cry

×

Resident Evil 4

+

Tecnologia de ponta

=

Devil May Cry 4

A primeira tentativa de criar Resident Evil 4 (iniciada em 1998) afastou-se de tal forma do espírito da série que acabou por ser cancelada. Foi depois reaproveitada para conceber o jogo Devil May Cry.

A versão PlayStation 3 de Devil May Cry 4 tem de ser instalada no disco rígido da consola - processo que leva cerca de 20 minutos.

Nero é mais divertido do que controlar Dante. Isto apesar de Dante ser dono de um arsenal muito mais variado e de surgir aqui com todos os seus estilos de luta disponíveis à distância de um pressionar de botão.

Outro clássico da editora nipónica é a *sexploitation* que coloca meninas de trajes curtos, que tapam (mal) os seus corpos opulentos, a matar monstros. A glorificação das formas femininas é levada neste título mais longe do que é costume, com a câmara a insistir em grandes planos dos seios e das partes púbicas das *pixel chicks*. No fundo, o comportamento obsessivo do "cameraman" parece ser um reflexo do tal comportamento *stalker* de Nero que referimos anteriormente.

A Capcom sabe bem como apelar ao coleccionador compulsivo que há em cada um e por isso DMC4 não dispensa o coleccionismo: quanto mais globos vermelhos (red orbs) recolherem, mais itens poderão depois comprar. Dentro do mesmo espírito está também o retornado sistema que, no final de cada nível, classifica a prestação do jogador. É o incentivo à repetição de certas porções do jogo em busca de uma classificação melhor. Isto já sem falar dos minijogos que estão discretamente espalhados pelos cenários. São provas em contra-relógio que podem consistir em matar todos os inimigos, durar determinado tempo sem ser atingido, entre outras. São desafios difíceis, mas as recompensas em globos vermelhos são chorudas.

E depois existem ainda puzzles para resolver, que podem assumir a forma de jogos de tabuleiro gigantes e envolver manipulação temporal. Requerem alguma astúcia mas são elegantes e acessíveis o suficiente para evitar frustrações.

Os combates de DMC4 marcam o regresso das coreografias espectaculares que permitem ao herói espancar sucessivamente o inimigo no chão e no ar. Acontecem de forma emocionante: ao esmagamento dos botões do gamepad junta-se o aumento da nossa batida cardíaca, tudo porque a violência no ecrã se torna cada vez mais aparatosa, recompensadora, e por isso aplicamos ainda mais um golpe e mais outro, em série, sem parar, até que o inimigo se desintegre em mil globos vermelhos e no canto superior direito do ecrã se leia um qualquer comentário lisonjeiro como "Brutal!". Jogar com Nero torna as coisas ainda mais divertidas, graças à sua garra extensível (a Devil Bringer) que lhe permite puxar os adversários até si para que os espancamentos sejam mais íntimos (uma ideia explorada pela Capcom em **The Nightmare Before Christmas**). Graças a ela, jogar com Nero é mais divertido do que controlar Dante. Isto apesar de Dante ser dono de um arsenal muito mais variado e de surgir aqui com todos os seus estilos de luta disponíveis à distância de um pressionar de botão – como acontece em **The Witcher**. E tudo isto está pensado para usufruto de todo os jogadores, do mais casual ao mais hardcore. **Devil May Cry 2** foi considerado demasiado superficial e até (Deus lhe perdoe) fácil. O seu sucessor foi, à laia de vingança, catalogado como desumanamente difícil. Devil May Cry 4 encontra o equilíbrio e assegura um público mais vasto, ao permitir que os jogadores experimentem os inimigos de Nero e Dante de forma acessível ou complexa. É até possível optar por uma mira automática e por combinações instantâneas, aparatosas, que apenas requerem o pressionar de um botão.

9|10

DEVIL MAY CRY 4

UM JOGO OVER THE TOP QUE FAZ QUALQUER UM SENTIR-SE COMO UM VERDADEIRO SUPER-HERÓI.

SISTEMA: X360/PS3 *AUTOR:* CAPCOM *EDITORA:* CAPCOM *DISTRIBUIDORA:* ECOFILMES

OS PRIMEIROS SALTOS

Ao jogar Devil May Cry é impossível não pensar no fantástico Strider que, em 1989, invadiu os salões de arcadas, tornando-se num dos primeiros sucessos da Capcom. Este jogo de plataformas distinguiu-se pela sua jogabilidade inovadora que permitia ao herói, Hiryu, empunhar uma espada de plasma, correr, escalar paredes e protagonizar outras acrobacias. Em Strider 2, Hiryu podia assumir a forma de um robô para - tal como Dante e Nero e a sua capacidade de se transformarem num demónio – desferir golpes ainda mais mortíferos.

Beleza exterior

Tal como referimos no início do texto, a excelência de qualquer Devil May Cry está, a par com os combates, no seu aspecto visual. DMC4 sobe a fasquia gráfica, não só porque é o primeiro para as novas e mais potentes consolas, mas porque apresenta cenários de uma beleza estonteante e variada. Para lá dos belíssimos interiores góticos, existem exteriores cobertos de neve, selvas tropicais, cataratas e montanhas de se perder de vista. Por diversas vezes nos vimos obrigados a parar para contemplar a paisagem. Os movimentos da câmara controlada pelo jogo bailam entre *travellings* e planos fixos potenciando ainda mais a beleza cinematográfica de DMC4.

Quando finalmente pousámos o *gamepad* e recuperámos o fôlego, não restavam dúvidas: Devil May Cry 4 é um grande jogo. É certo que tem falhas que custam engolir: os saltos praticados pelos heróis são patetas e não transmitem "aquela" sensação física que gostaríamos, e a ausência de indicações sobre o destino do objectivo seguinte é também aborrecida. Depois há ainda desastres técnicos, como aquele em que a personagem controlada pelo jogador continua a correr mesmo quando está encostada a uma parede ou a qualquer outro obstáculo.

Dante fez bem em deixar Nero tomar o palco. A violência, os puzzles, a velocidade, os coleccionáveis, o design e a vitalidade que nos conquistaram da primeira vez regressam com igual brilho em Devil May Cry 4. Não reinventa um género, mas tem muito, muito estilo e entretenimento para oferecer.

PATAPON

PATA-PATA-PATA-PON!

Eis a história de um povo guerreiro, da sua luta pela sobrevivência, da sua jornada de regresso à terra materna. Contra tudo e contra todos, a sua principal arma é... o ritmo. **NELSON CALVINHO**

TESTE

Antes de aprofundarem a leitura desta crítica, dêem um salto ao site *www.rolitoland.com*, do designer gráfico francês Rolito e tentem visualizar os motivos pelos quais a Sony Computer Entertainment Japão decidiu pegar numa ideia visual para construir à sua volta todo um conceito de jogo para a PSP. Não é nada habitual na indústria dos videojogos (embora a natureza eminentemente gráfica deste meio pudesse levar a pensar o contrário) o aparecimento deste tipo de colaborações baseadas na afinidade e curiosidade artística entre criadores de áreas distintas. E o facto de Patapon ser das obras mais refrescantes a surgir numa consola portátil tão desesperadamente necessitada de identidade própria ainda faz-nos sentir mais chocados com a maneira como os designers de jogos, especialmente os ocidentais, vivem de costas voltadas para novas e interessantes formas de expressão (e quando o fazem normalmente é para capitalizar nalguma marca internacional).

O jogo relata as atribulações de uma tribo, os Patapons, na sua luta pela sobrevivência num mundo povoado por exércitos de tribos rivais e monstros mitológicos, e na sagrada demanda pelo ponto onde o mundo termina. É lá que, conta a lenda, a glória dos ancestrais da tribo será retomada. O jogador é transformado na divindade que guia estes guerreiros, pequenos no tamanho mas indomáveis no espírito. Tão belicosos são os Patapons que a única forma de comunicar com eles e de os comandar é através do ritmo marcado em tambores de guerra. Tambores de guerra mágicos.

Sobre o poder do ritmo, Miguel Esteves Cardoso escrevia: «confortável como no ventre, frenético como num transe que um tambor fabrica – o ritmo marca toda a vida, tudo tem o seu compasso, desde a saúde da monotonia até ao êxtase poderoso da taquicardia, tudo obedece à sua batida. (...) A dança é a resposta da alma ao chamamento da batida. (...) O pé a bater inconscientemente por baixo duma mesa, o estalar delicioso dos dedos, a alegria sempre nova das palmas – o corpo não aprende a dançar. Dança». Patapon é isso mesmo: o ritmo e a batida são deus, os patapons são os seus devotos, a sua dança é a da guerra. E em pouco tempo o jogador se renderá à sua magia.

NA NET

Sites Relacionados:
http://pt.playstation.com/psp/games
www.rolitoland.com

Truques e Dicas:
N.D.

Exército de músicos

Marchar, atacar, defender, todas as acções do jogo são executadas como uma dança ao ritmo imposto pelo jogador, que acciona ritmos pressionando em sequências previamente definidas de botões da consola, em batidas de 4/4. Uma sequência de 10 acções bem executadas acciona a Fever, estado de suprema harmonia rítmica e de milagres que melhoram o desempenho dos guerreiros.

O jogador é pois o maestro deste exército que, tal como numa orquestra, tem grupos de instrumentistas com funções bem delineadas. À frente seguem os Tatepons, armados com machados ideais para o combate corpo a corpo; atrás seguem os Yaripons ou Yumipons, equipados com armas de longo alcance, como lanças ou arco e flechas; e outros se lhes juntarão, seja a cavalo ou mesmo a bordo de embarcações. A formação do exército e o equipamento defensivo e ofensivo que ostentam são decididos pelo jogador (ou, no caso do equipamento, optimizadas automaticamente pela consola), acrescentando ao jogo uma componente herdada de obras de estratégia em tempo real como um **Age Of Empires**. Até a exploração de recursos está aqui presente – o recrutamento de novos guerreiros pressupõe a posse de uma certa quantia de Ka-ching (a moeda corrente do jogo) e de matérias-primas.

Patapon contém umas boas três dezenas de missões, escaladas em três tipos base - caça, combate e *bosses* – que condescendem numa ou outra variação. À superfície, a abordagem de cada missão parece tipicamente a de um jogo de acção *arcade* que assimilou o funcionamento de um *rhythm game*: é preciso premir os botões no tempo certo, progredir no cenário, derrotar inimigos e apanhar objectos. As lutas com os *bosses* não fogem às tradições: detectar o padrão de movimento e de ataque dos bicharocos e explorar os seus pontos fracos. Contudo, de novo o pensamento estratégico entra em acção, quando verificamos que a selecção de unidades determina o sucesso; quando se torna óbvio que é preciso ser sensato na escolha das acções a executar (atacar sempre pode ser uma táctica suicida), especialmente tendo em conta variantes, como as condições meteorológicas, que condicionam o desenrolar das batalhas. Por exemplo, o vento influencia a distância a que as flechas voam.

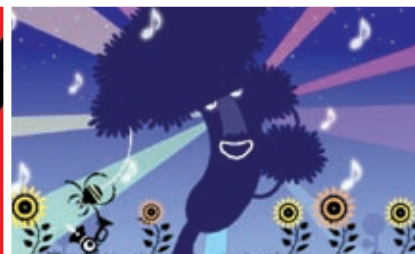
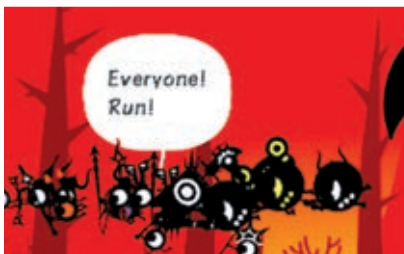
8|10

PATAPON

ACÇÃO, MÚSICA, ESTRATÉGIA E ANIMAÇÃO COMPÕEM A PARTITURA DESTE JOGO MÁGICO, UM DOS MAIS ORIGINAIS E CATIVANTES A TOCAR NUMA PSP.

SISTEMA: PSP *AUTOR:* PYRAMID/INTERLINK *EDITORA:* SONY COMPUTER ENTERTAINMENT *DISTRIBUIDORA:* SONY CE PORTUGAL

As contas que o jogo fez

Imaginário naïf
+
Olhos com pernas
+
Djembé
=
Patapon

TRIVIA

Segundo o designer Rolito, "patapon" é uma palavra de um poema infantil francês que a sua mãe lhe cantava em criança.

A estética de Patapon é inspirada por arte pré-colombiana e arte primitiva, entre outras. «Adoro tudo o que seja simples e linear e foi isso que quis alcançar quando criei os Patapons: personagens com formas muito básicas e que as pessoas apreendem de uma maneira muito específica», explica o designer.

Está previsto o lançamento de uma linha de merchandising Patapon, que incluirá brinquedos e um livro de ilustrações, entre outros.

Durante o jogo, reparem no olhar dos Patapon: um olhar carregado significa que estão suficientemente próximos para atacar o alvo.

Batida repetida

Há dois aspectos que não funcionam tão bem. Um é a repetição de várias missões, seja para amealhar recursos indispensáveis ao recrutamento de forças em número suficiente para progredir em níveis mais difíceis, ou porque o jogo inclui "puzzles" que obrigam a retomar missões anteriores para serem desbloqueados. É pena que um jogo tão surpreendente acabe por sofrer deste tipo de aborrecimento.

Outro problema tem a ver com as ligeiríssimas falhas de latência entre o ritmo da batida marcado pela música do jogo e os tempos de pressão nos botões – não acontece sempre, mas por vezes sai-se de ritmo e passamos por duros de ouvido sem ter culpa nenhuma.

São questões que de bom grado se desconsideram quando, ao olhar para a balança, contabilizamos tudo o que existe no prato dos Positivos. A mecânica refrescante, o poder da batida que nos deixa a trautear mentalmente os ritmos dos Patapons (Pata-pata-pata-pon! Pon-Pon-pata-pon!) e o charme irresistível destas criaturas (basicamente são olhos com pernas!) e deste mundo de conto de fadas medieval que parece feito de papel e sombras chinesas. Ao fotorealismo e ao detalhe obsessivo de outras obras, Patapon responde com a eficácia comovente das figuras icónicas. A PSP, aliás, parece encontrar neste tipo de estética abstracta um ponto de conforto: **Exit**, **Me & My Katamari**, **Lumines** e **LocoRoco** são alguns dos títulos mais memoráveis lançados para a consola. À atenção de autores de futuros jogos.

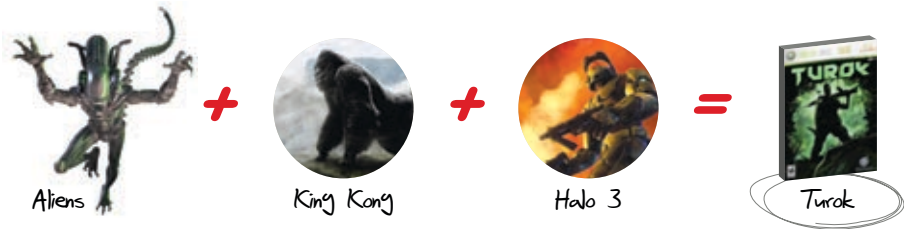
Quanto a Patapon, se ainda não perceberam: o-b-r-i-g-a-t-ó-r-i-o.

Em Patapon o ritmo e a batida são deus, os patapons são os seus devotos, a sua dança é a da guerra E em pouco tempo o jogador se renderá à sua magia

TUROK ACÇÃO COM DENTES

Ele confunde-se com a selva. Ele mata tiranossauros com uma faca de mato. Ele está de volta. É Turok, o pesadelo de qualquer espécie em vias de extinção.

FREDERICO TEIXEIRA

Especial no DVD

Como é que chegamos ao ponto de rebuçado num jogo? Aquele no qual as clareiras não têm dois ou três inimigos a mais e onde não existe uma quebra constante da *suspension of disbelief*? A resposta é simples, testa-se o título vezes sem conta e a cada nova versão usam-se outras cobaias que não estejam acostumadas aos vícios do código. Foi isto que faltou em Turok: um bom *focus group*. É que, com a excepção da inteligência artificial pouco perspicaz, a jornada que assinala o regresso do caçador de dinossauros Turok não é marcada por erros graves, mas antes por uma ampla colecção de pequenas ambiguidades e lacunas que o fazem escorregar para um patamar meramente satisfatório.

Seis anos após a sua última incursão pelo mundo dos videojogos, Turok regressa e troca o seu passado solitário por um enredo que o insere na Whiskey Company, um pelotão de grunhos cujo objectivo é eliminar Roland Kane, o líder do bando criminoso Wolf Pack.

> Um dos *achievements* da versão de Turok para Xbox 360 envolve eliminar companheiros da própria equipa e cometer suicídio na mesma ronda. A comunidade Xbox reagiu mal, já que matar propositadamente membros da própria equipa é visto como um dos piores actos que se pode realizar num jogo online.

Contudo, a nave que transporta os bons da fita é abatida e despenha-se na superfície de um planeta repleto de selva, vulcões e dinossauros extraterrestres. Ou seja, para além de abater os mercenários de Roland Kane, o índio Joseph Turok ainda tem de reencontrar os elementos da Whiskey Company e exterminar os dinossauros.

A selva esconde múltiplos caminhos que incentivam o uso de uma abordagem directa ou mais sorrateira, mas temos de confessar que esta última é aquela na qual o protagonista mais sobressai, já que o Turok honra as suas raízes nativo-americanas quando chega a altura de usar a emblemática faca ou o arco e flecha. Imaginem-se a rastejar por entre ervas altas e a cravar a faca nas costas de um soldado incauto, ou a espreitar por entre os arbustos apontando a flecha para o pescoço de um réptil. Em alternativa, podem optar fazer uma "pega de caras" a velociraptors, espetando-lhes uma biqueirada no maxilar e trespassando-lhes o crânio com uma fiável lâmina. Um terceiro cenário colocar-vos-ia dentro de um tronco oco, disparando tochas luminosas contra os adversários para distrair um imponente T-Rex. Por fim, há ainda a hipótese de empunhar duas armas de fogo à **Halo 3** e ir depenicando as fileiras de humanos particularmente burros.

Inteligência circense

Todas estas situações dariam azo a uma excelente campanha caso não houvesse um reverso da medalha. O primeiro foco de frustração é um sistema de *checkpoints* demasiado espaçados que nos obriga a passar mais tempo a repetir os mesmos trechos do que a enfrentar novos desafios. Depois temos o sistema de controlo, impreciso, solto, a gritar por afinação tanto no movimento de apontar a arma aos inimigos, como nos *timings* necessários para assassinar o adversário corpo a corpo. Num jogo que nos informa sobre o estado de saúde de Joseph através de um eficaz efeito gráfico, também temos de apontar o dedo à decisão de ter uma barrinha com informação sobre as munições disponíveis – não seria possível incluir toda essa informação nas próprias armas?

Contudo, nada disto se equipara à triste prestação dos adversários humanos controlados pela consola, que mereciam ser extintos. Eles matam-se uns aos outros, "escondem-se" de frente para o jogador, enfim... a lista de tontarias continuaria. É uma pena, pois Turok permite de facto tirar partido de um ecossistema interessante onde «dinossauros atacam dinossauros, humanos atacam dinossauros e dinossauros atacam humanos» - tal como prometido à Hype! pelo produtor Devon Blanchet.

Valham-nos os adversários humanos que encontramos nos modos online. O conceito de combater online numa selva já é apelativo por si só. Trata-se de um espaço atípico, com terreno irregular e zonas de vegetação densa, o que torna o desafio mais envolvente. No entanto, as partidas de Deathmatch, Team Deathmatch e Capture The Flag que a Propaganda Games preparou para Turok têm alguns *twists* interessantes. O mais curioso é que os níveis são habitados por dinossauros que não hesitam em atacar quem invade o seu território. Depois há uma interessante opção de estipular o limite de vidas para um jogador ou uma equipa, o que força a adoptar uma postura de caçador em harmonia com o seu meio, predisposto a surpreender, com medo de ser surpreendido – agora imaginem o que é ter 12 pessoas a jogar assim.

A par dos modos de jogo usuais, Turok conta ainda com o War Games, que nos pede para cumprir diferentes objectivos em cada mapa. Infelizmente, a maioria dos mapas são aborrecidos e, como tal, a maioria dos jogadores abandona as partidas mal estas começam. Por fim, Turok tem ainda uma prova de fogo: são três mapas gigantescos habitados por centenas de criaturas, para desbravar cooperativamente com três amigos – mas têm mesmo de ser jogadores com reflexos rápidos e boa coordenação táctica, caso contrário o falhanço é garantido. Não é por acaso que até os autores do jogo confessam ter dificuldades em enfrentar o desafio.

E para não repisar o leque de defeitos que podia ter sido facilmente eliminado da campanha a solo, diremos que Turok é um jogo de caça online intenso, que ostenta novas soluções e que, como primeiro projecto da Propaganda Games, até passa uma imagem positiva do estúdio.

NA NET

Sites Relacionados:
www.turok.com

Truques e Dicas:
Xbox 360 - www.gamefaqs.com/console/xbox360/data/930158.html
PlayStation 3 - www.gamefaqs.com/console/ps3/data/930159.html

6|10

TUROK

ONLINE, TUROK É UM ENVOLVENTE JOGO DE ACÇÃO QUE DECORRE EM SELVAS VERDEJANTES. A SOLO É UMA AVENTURA MODESTA.

SISTEMA: X360/PS3 *AUTOR:* PROPAGANDA GAMES
EDITORA: TOUCHSTONE *DISTRIBUIDORA:* ATARI IBÉRICA

ZACK & WIKI

PILHAGEM CEREBRAL

A Capcom surpreende com um título pouco anunciado e repleto de pequenas surpresas agradáveis. **RUI GUERREIRO D'ÂNGELA**

Os piratas sempre foram uma boa fonte de inspiração. A anarquia, violência, paixão e feitos "heróicos" sempre apaixonaram as artes, desde a literatura, passando pelo cinema, até aos videojogos.

Nestes últimos anos viu-se um revivalismo desta temática, em parte devido ao sucesso de bilheteiras que foi a trilogia "Pirates Of The Caribbean". Só em 2007 foram registados dez títulos de videojogos com a temática de "sea pirates" no MobyGames (ver caixa "Jogos à vista!"), mais do que nos outros anos desde 1978. Outro revivalismo que há muito se esperava, devido às características muito próprias do controlador da Wii, é o do regresso das aventuras *point and click*. Depois de um ano à espera, eis que surge Zack & Wiki: Quest For Barbaro's Treasure.

Avisa-se desde já que, antes de entrar neste mundo, o jogador deve estar preparado para uma sessão de puzzles e não para um jogo de aventura clássico.

Se procuram profundidade nas personagens ou uma história envolvente com múltiplos finais, é melhor esquecerem e não chegarem a aproximar-se de Zack & Wiki. Mas se, pelo contrário, buscam algumas horas de pura diversão e exercitar as células cinzentas, este é o jogo ideal.

De puzzle em puzzle, as duas personagens principais, Zack e Wiki, tentam descobrir as peças que faltam ao mítico pirata Capitão Barbaro. A recompensa? Que tal um navio lendário? O sonho de qualquer aspirante a melhor pirata do mundo.

E é agarrado a esta premissa que o jogador vai viajando pelo mapa do jogo, passando por cenários vulcânicos, gélidos, florestais e fantasmagóricos. Abanando Wiki, que se transforma numa campainha mágica, e tornando os seres vivos em itens. Como o sapo que passa a ser uma bomba relógio depois de Zack dar ao sino. Um movimento que temos de replicar com o Wii Remote para o accionar.

Se procuram profundidade nas personagens ou uma história envolvente com múltiplos finais, é melhor esquecerem e não chegarem a aproximar-se de Zack & Wiki. Mas se, pelo contrário, buscam algumas horas de pura diversão e exercitar as células cinzentas, este é o jogo ideal.

8|10

ZACK & WIKI

UM JOGO DE PUZZLES QUE FASCINA PELA SUA COMPLEXIDADE E PELA MANEIRA COMO DESAFIA O NOSSO CÉREBRO.

SISTEMA: WII AUTOR: CAPCOM EDITORA: CAPCOM
DISTRIBUIDORA: CONCENTRA

Embalar o controlador

O controlador da Wii é bastante intuitivo e verdadeiro com as necessidades do jogo. Queremos serrar, eis que fazendo o movimento para a frente e para trás começamos a controlar uma serra na perspectiva da primeira pessoa. É necessário embalar um pequeno dragão, para que ele não chore mais, colocamos o comando sobre as mãos e começamos o movimento lateral repetitivo.

Para nos movimentarmos dentro dos cenários e puzzles únicos, podemos escolher uma câmara próxima das nossas personagens ou uma mais longínqua, que nos permite observar de uma só vez o imbróglio em que nos encontramos. O zoom facilita na percepção de alguns pormenores importantes. Depois é só apontar e "clicar".

O controlador da Wii é bastante intuitivo. Queremos serrar, eis que fazendo o movimento para a frente e para trás começamos a controlar uma serra na perspectiva da primeira pessoa. É necessário embalar um pequeno dragão, para que ele não chore mais, colocamos o comando sobre as mãos e começamos o movimento lateral repetitivo.

A estrela amarela que serve como cursor muda de cor quando algo é manipulável ou quando podemos utilizar o objecto que seguramos na mão. Um sistema retirado directamente dos jogos de aventuras *point and click*.

A mecânica do jogo é bastante intuitiva, o jogador depressa aprende a controlar as personagens e a dominar a detecção dos itens e das possíveis combinações. Aliás, os primeiros puzzles que enfrentamos no jogo são excelentes para aprendermos estes pormenores e a ajuda prestada pelo boneco do canto superior direito do ecrã, quando precisamos de utilizar o controlador de maneira diferente, é preciosa. Assim como a possibilidade de falarmos com Loafrey, no esconderijo da nossa fraternidade, sobre os controlos do jogo.

Maddy é mais uma personagem que nos poderá ajudar na busca de tesouros escondidos e alternativos no mundo que percorremos em busca das peças do Capitão Barbaro. Infelizmente, não podemos participar nestes autênticos raides exploratórios.

Outra personagem que também ajuda bastante o incauto pirata é a avozinha que vende os Platinum Tickets e as Oracle Dolls. Enquanto que os bilhetes nos permitem ressuscitar no ponto do puzzle antes de sermos mortos, evitando que o resolvamos desde o início, as bonecas dão-nos dicas importantes que nos ajudam na resolução dos problemas. No entanto, as dicas muitas vezes são inúteis, por repetirem passos já efectuados pelo jogador.

Festa pirata

Estes objectos vão sendo cada vez mais importantes à medida que avançamos no jogo e a complexidade dos puzzles aumenta. O raciocínio lógico e o pensamento lateral são fundamentais para a resolução destes problemas e cada pessoa reage de maneira diferente. O que para uns é difícil, como aquele em que se utiliza os ângulos de reflexão da luz, para outros é bastante fácil.

Este é um dos motivos que faz Zack & Wiki destacar-se das outras aventuras porque se torna um *party game*, em que a cooperação entre amigos ou familiares poderá acelerar a resolução dos puzzles.

Para qualificar a inteligência com que se resolve cada passo e cada acção durante o processo de descoberta, existe um sistema de pontos, os HirameQ. Esta pontuação vai sendo acumulada ao longo dos mapas e serve para motivar o jogador para a resolução mais rápida e a repetição dos quebra-cabeças.

Se são amantes das aventuras ao melhor estilo de **The Secret Of The Monkey Island** e se leram a crítica até aqui, já perceberam que Zack & Wiki não é bem a mesma coisa. Pode-se dizer que este título da Capcom se aproxima muito dos jogos estilo **WarioWare**, devido à quantidade de minijogos, e a **Brain Training**, pela sua exigência a nível de raciocínio. Mas será isso uma desilusão? Não, porque acima de tudo é extremamente divertido.

NA NET

Sites Relacionados:
www.zackandwiki.com

***Truques e Dicas*:**
www.gamefaqs.com/console/wii/data/938681.html

JOGOS À VISTA!

*O site MobyGames tem 106 jogos registados dentro do tema "sea pirates". O primeiro referido, **Pirate Adventure**, data de 1978 e foi feito pelo mítico Scott Adams, reconhecido autor de vários jogos de aventura textual. Nesta enorme lista estão títulos bem conhecidos como **Pirates!** (1987), **The Secret Of Monkey Island** (1990), **Alone In The Dark 2** (1993), **The Elder Scrolls Adventures: Redguard** (1998), **Port Royale** (2002), **Suidohen 4** (2004), **1701 A.D.** (2006) e os jogos baseados na licença da trilogia cinematográfica "Pirates Of The Caribbean". Ainda segundo a lista do MobyGames, 42 por cento dos jogos registados no tema "sea pirates" foram editados a partir de 2000. Ou seja, no espaço de oito anos foram editados quase tantos como de 1978 a 1999.*

Barbaro foi o nome de um cavalo de corridas norte-americano que os veterinários decidiram não reanimar, após cinco cirurgias a uma perna com laminite.

As contas que o jogo fez

The Secret Of The Monkey Island

−

História

+

Brain Training

=

Zack & Wiki

Um dos vídeos promocionais de Zack & Wiki incluía o som da oração islâmica "Allahu Akbar" (Deus é grande), facto que causou alguma polémica nos Estados Unidos e que levou a produtora a retirar esse som.

BURNOUT PARADISE

CARRO PARA CANHÃO

Making-of no DVD

Bólides que andam à velocidade de pequenos aviões a jacto, acidentes espalhafatosos e uma nova dinâmica de jogo que decorre numa cidade totalmente aberta: Burnout Paradise tem tudo para conquistar os amantes da velocidade e condutores frustrados. **FREDERICO TEIXEIRA**

Há dias em que conduzir é um exercício de masoquismo. Imaginem que após um exaustivo dia de trabalho aproximam-se do vosso carro para encontrar uma besta estacionada em segunda fila. Mais adiante entram no cruzamento engarrafado do costume e percebem que um acidente na via contrária atrasa o trânsito da vossa faixa de rodagem. Todos os semáforos estão vermelhos, parecem ter-se aliado para vos impedir de chegar ao conforto de casa. O trajecto termina em beleza quando encontram um carro estacionado na entrada da garagem do prédio, enquanto o painel do vosso chaço começa a piscar avisando que é necessário fazer mais uma revisão.

Quase todos os condutores já passaram por dias assim. E é justamente porque a realidade da estrada é frustrante que jogos como Burnout têm um efeito quase terapêutico: neles podem acelerar livremente a velocidades que ultrapassam os 400 quilómetros por hora, ignorando semáforos, traços contínuos e todas as regras de trânsito. Até é possível abalroar a competição imaginando que é o tipo que estacionou à porta da garagem e se embaterem de frente contra outro carro ou muro não há problema pois têm direito a um espectáculo de destruição em câmara lenta e o bólide fica como novo, passado um segundo. Aliás, se os carros sangrassem, Burnout seria o jogo de condução mais *gore* do mercado, tal é o espalhafato das colisões.

A grande inovação em Burnout Paradise é que desta feita existe uma ampla cidade por onde podem viajar livremente. Todas as vias estão acessíveis desde o arranque do jogo e podem ser percorridas sem assistir a um único ecrã de carregamento de dados. Para iniciar uma prova, seja uma demonstração de saltos e piruetas, uma corrida ou uma eliminatória onde vence o carro que ficar inteiro, basta pararem num de centenas de cruzamentos da cidade.

Para que assim fosse, a Criterion ignorou o trabalho desenvolvido nos quatro anteriores títulos da série Burnout e iniciou a produção da estaca zero, criando a base tecnológica de Burnout Paradise - que também servirá de ponto de partida para os próximos jogos da companhia na PlayStation 3 e Xbox 360. Isto permitiu à equipa produzir um novo motor de jogo, capaz de ir carregando todas as ruas na memória da consola à medida que os jogadores conduzem (tecnologia streaming).

Curiosamente, a principal plataforma de desenvolvimento foi a PlayStation 3 porque, segundo argumenta o produtor Nick Channon, «usar a PlayStation 3 para liderar a produção permitiu criar uma excelente versão Xbox 360, o que nem sempre é o caso quando o processo de desenvolvimento é o oposto». De facto, a única grande diferença entre ambas as versões é que para jogar online na Xbox 360 é necessário passar pelo menu de ligação à Xbox Live!, ao passo que na PlayStation 3 nunca se abandona o ambiente de jogo e não existe um único menu.

Integrar a componente para múltiplos jogadores de forma quase imperceptível no jogo não é nenhuma novidade na nova geração de consolas. Ainda assim, Burnout distancia-se de títulos como **Test Drive Unlimited** pela simplicidade com que se entra numa competição online. Dois toques no *pad* direccional bastam para iniciar uma partida com outras pessoas. Isto acontece porque o software limita-se a colocar as coordenadas dos adversários na cidade do jogador e, como tal, não há qualquer tipo de ruptura nem necessidade de carregar dados adicionais. Resumindo, um par de segundos é tempo suficiente para jogar com outras pessoas, ou sem elas.

À semelhança do que acontece a solo, quando o jogador está online pode participar em mais de três centenas de eventos, tais como simples corridas do ponto A ao ponto B. Mas também existe um interessante modo de competição livre no qual o objectivo é conquistar o primeiro lugar no máximo de categorias - tais como andar a maior distância em contramão ou efectuar as derrapagens e saltos mais longos. Desta forma, o jogador pode estar em permanente competição enquanto percorre as ruas que bem entende.

Agressividade sempre foi a palavra de ordem na série Burnout e Paradise adiciona uma excelente sensação de liberdade à equação. O título está habilmente talhado para incentivar o prego a fundo sem que haja qualquer remorso por parte de quem tem o comando nas mãos. É por essa razão que a Criterion não retrata nenhum ser humano dentro do jogo (nem sequer os condutores) e apresenta um leque de carros inventados, que se "agarram ao asfalto" de forma irrealista e podem ser espatifados ao bel-prazer do jogador. A forma graciosa como são retratadas as colisões e a banda sonora empolgante, na qual não falta o tema "Paradise City" dos Guns N'Roses, são os pormenores finais que ajudam o novo Burnout a firmar-se como um jogo barbaramente divertido, imediato e anti-stressante.

NA NET

Sites Relacionados:

www.burnout.ea.com

Truques e Dicas:

X360 - www.gamefaqs.com/console/xbox360/code/933706.html

PS3 - www.gamefaqs.com/console/ps3/code/935291.html

9|10

BURNOUT PARADISE

O CONCEITO DE CIDADE ABERTA MISTURADO COM UMA COMPONENTE ONLINE MUITO PRÁTICA VOLTA A TRANSFORMAR BURNOUT NUMA INTENSA E DIVERTIDA PROPOSTA DE CONDUÇÃO.

SISTEMA: X360/PS3 AUTOR: CRITERION EDITORA: ELECTRONIC ARTS DISTRIBUIDORA: EA PORTUGAL

As contas que o jogo fez

Burnout + Cidade aberta - Pessoas = Burnout Paradise

PUBLICIDADE AQUI SIM!

Se passássemos por um placar de promoção à Gillette em ***The Lord Of The Rings Online*** *é provável que surgissem manifestações de Anões barbudos, indignados com a forma como a publicidade entra em ruptura com a credibilidade do mundo do jogo. Burnout está pejado de publicidade, desta e outras marcas, mas uma vez que se trata de um jogo que remete para a actualidade, estes cartazes, posters e placares até ajudam a tornar a cidade mais realista. Contudo não nos podemos deixar de questionar se os títulos que abordem universos de fantasia não vão ficar nas más graças de algumas editoras de topo, em detrimento de universos mais reais e, por isso, mais rentáveis do ponto de vista da exploração comercial.*

SIMCITY SOCIETIES
VIDAS SIMULADAS

A série SimCity vê um novo caminho. À gestão urbana e à simulação da vida real, junta-se a sociologia urbana. **RUI GUERREIRO D'ÂNGELA**

O primeiro SimCity marcou a minha adolescência. As horas que passei à volta deste jogo fizeram-me sentir inteiramente sincronizado com os passos desta simulação. Os inúmeros projectos simultâneos colocaram-me num estado de consciência distinto de qualquer outra experiência habitual. Em SimCity Societies, apesar das falhas, senti o mesmo.
É certo que o conceito é diferente, é mais uma simulação sociológica do que um jogo de gestão urbana. A utilização de Energias "sociais" - produtividade, prosperidade, criatividade, espiritualidade, autoridade e conhecimento -, ao invés do dinheiro como base da criação dos tipos de sociedade, são um exemplo disso. A cidade aparenta e age de acordo com as Energias que o jogador escolhe.
A necessidade de manter os Sims animados, de modo a que a sociedade não degenere num sistema distópico e ditatorial. A frequente procura de manter as energias equilibradas para conservar a nossa cidade ideal no bom caminho. A luta constante para aproveitar ao máximo o espaço físico para que tudo se encaixe na perfeição. São todas as acções que me fizeram engrenar no jogo e explorá-lo ao máximo.
Porém, há características que poderiam ser mais bem implementadas. Os Sims reagem de acordo com as energias produzidas pelos edifícios na cidade. Se construirmos estruturas que promovem ou consomem o conhecimento, é natural que os habitantes exijam a sua manutenção e até que implementemos mais.
Mas o que acontece é que quando edificamos uma escola, não sabemos qual o seu perímetro de influência, como nos Sims antecedentes. O mesmo acontece com o quartel de bombeiros ou com a esquadra da polícia, o que retira profundidade à parte de planeamento urbano e social.
Outro problema é a neutralidade com que os Sims reagem à construção de edifícios, como um centro de reciclagem, mesmo à porta da sua casa. Desde que tenham locais para se divertirem, isso não os afecta. Só o sentem quando o número de indústrias e de poluição é tal a ponto da doença se tornar uma constante.
A questão monetária também está desequilibrada nesta nova versão de SimCity. Além de ser fácil obter dinheiro, através dos impostos cobrados, quando se deita abaixo um edifício recebemos metade do valor que investimos na sua construção.
Para resolver esta situação, bastava exigir o pagamento das demolições sem qualquer retorno e os edifícios públicos deveriam ter custos financeiros, além de gastarem energia.
Todavia, a minha sincronização mantém-se. As minhas experiências sociológicas crescem e sofrem mutações constantes à minha vontade e ao que foi definido no início. Entretanto, fico à espera de um *patch* que equilibre mais o jogo ou um SimCity Societies 2.

NA NET

Sites Relacionados:
http://simcitysocieties.ea.com

Truques e Dicas:
www.gamefaqs.com/computer/doswin/data/939939.html

6|10

SIMCITY SOCIETIES

UM OUTRO CAMINHO PARA A SÉRIE SIMCITY. APESAR DO DESEQUILÍBRIO NA PARTE FINANCEIRA, É UMA EXPERIÊNCIA BEM-VINDA E IMPORTANTE PARA QUEM GOSTA DO GÉNERO.

SISTEMA: PC *AUTOR:* TILTED MILLS *EDITORA:* ELECTRONIC ARTS *DISTRIBUIDORA:* EA PORTUGAL

As contas que o jogo fez

SimCity

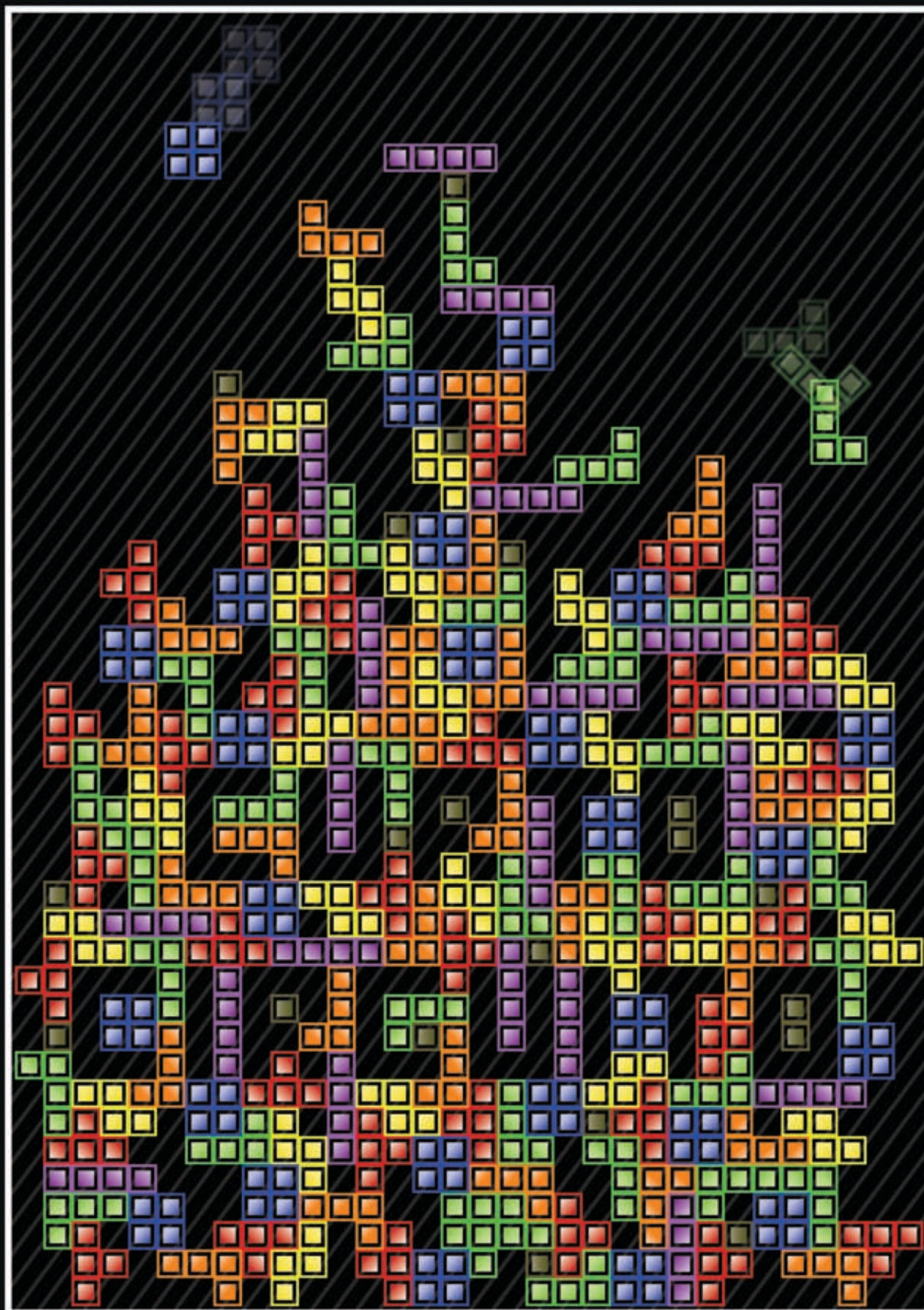
–

Gestão financeira

x

Sociologia urbana

=

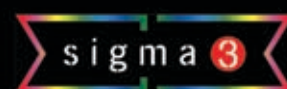
SimCity Societies

EMISSÕES:

SEGUNDA

A SEXTA

DAS 16H30

ÀS 19H00

WWW.CURTOCIRCUITO.PT

Vídeos no DVD

SAM & MAX: NIGHT OF THE RAVING DEAD

24 HOUR PARTY ZOMBIES

George Romero, música techno, **Resident Evil** e *stand-up comedy*. O nono episódio da série **Sam & Max** tem tudo isto e muito mais numa aterrorizante paródia aos clichés do imaginário gótico-vampiresco. Uma invasão zombie é o mote para uma viagem até Estugarda, a cidade alemã onde se encontra sediada a The Zombie Factory. Quando chegam ao local, Sam e Max encontram um castelo transformado em discoteca gótica e um vilão que é uma espécie de cruzamento entre o Conde Drácula e um qualquer vocalista de uma *boys band*. Escusado será dizer que está montado o palco para mais um interminável desfilar de piadas secas e puzzles retorcidos. O hilariante Bosco mete férias neste episódio (terá sido desta que ele foi raptado por extraterrestres?) mas a maioria das personagens secundárias voltam a dar um ar da sua graça, sendo divertido investigar o rompimento do namoro entre Sybil e a cabeça de Abraham Lincoln (sim, a cabeça!) e o mistério que envolve a dona do Stinky Cafe. Para adquirir o jogo visitem ***www.telltalegames.com/samandmaxseasontwo***. ***J.V.***

7/10

SAM & MAX: NIGHT OF THE RAVING DEAD
SISTEMA: *PC*
AUTOR: *TELLTALE GAMES*
EDITORA: *TELLTALE GAMES*
DISTRIBUIDORA: *N.D.*

Fate By Numbers

SISTEMA: *PC*
AUTOR: *REVIVAL*
EDITORA: *N.D.*
DISTRIBUIDORA: *N.D.*

3/10

Fate By Numbers aparece nesta secção com um estatuto um pouco diferente dos demais. Trata-se de um jogo como os outros, claro, mas feito por um grupo de estudantes holandeses como projecto de licenciamento em Comunicação e Design (disponível de borla em ***www.fatebynumbers.com*** e no DVD que acompanha esta edição). Segundo os próprios, o orçamento rondou os 1500 euros. Residem aqui todas as virtudes e problemas desta aventura *point 'n click* em regime *cyber film noir* com interpretações de actores filmados em imagem real depois imposta em cenários pré-renderizados. Quem conhece as aventuras em Full Motion Video que fizeram moda quando surgiu o CD (dealbar dos anos 90), como **7th Guest** e quejandos, sabe ao que vai. Infelizmente, tal como ficou provado nessa altura, a sobreposição de actores de carne e osso em cenários digitais não compensa a falta de profundidade dramática e psicológica das personagens da maioria dos videojogos. Não quando os actores têm desempenhos tão rígidos e os textos são tão pobres. Como jogo é mau, como filme interactivo é um série Z chato, como projecto universitário merece o nosso aplauso. ***N.C.***

WII CHESS

TABULEIRO SOLITÁRIO

Um dos jogos de tabuleiro mais antigos de que há memória, o xadrez sobreviveu às adversidades do Tempo - como a censura por parte da Igreja Católica no inicio do século XI . A sua imparável viagem trá-lo agora até à Wii, um casamento que augurava novidades interessantes. Infelizmente, Wii Chess não tira qualquer proveito da consola da Nintendo: não permite movimentar as peças apontando o Wii Remote para o ecrã, nem suporta o uso de Miis – algo que teria tornado a experiência muito mais pessoal. Seria também desejável que Wii Chess, sendo projectado para uma consola com a boa disposição da Wii, oferecesse minijogos que satirizassem a modalidade (veja-se o **FIFA 08** e os seus matraquilhos). Até a funcionalidade mais relevante deste título – jogar online contra pessoas de todo o mundo – é facilmente ultrapassada por qualquer PC equipado com o Windows Messenger. É que no software da Microsoft joga-se online gratuitamente e conversa-se em simultâneo. Wii Chess custa 30 euros e nem sequer permite cavaqueiras. ***G.B.***

5/10

WII CHESS
SISTEMA: *WII*
AUTOR: *NINTENDO*
EDITORA: *NINTENDO*
DISTRIBUIDORA: *CONCENTRA*

The Orange Box

SISTEMA: *PLAYSTATION 3*
AUTOR: *EA LONDON*
EDITORA: *ELECTRONIC ARTS*
DISTRIBUIDORA: *EA PORTUGAL*

8/10

The Orange Box é um conjunto de cinco jogos vendidos ao preço de um. O pacote inclui **Half-Life 2** e dois episódios adicionais que prolongam a experiência, bem como o divertido jogo online **Team Fortress 2**, que nos convida a escolher uma classe de combate e entrar num mundo cartoonesco de tiroteios. Por fim há **Portal**, jogo de acção e puzzles na primeira pessoa que nos desafia a observar e interagir com os cenários de uma forma diferente, abrindo portais para ultrapassar uma série de obstáculos físicos. Pela inovação, Portal conquistou o terceiro lugar na eleição dos melhores jogos de 2007 da rede MyGames. A adaptação de The Orange Box para a PS3 foi realizada por um estúdio interno da Electronic Arts, uma vez que Gabe Newell, o presidente da Valve – o estúdio que desenvolveu o jogo para PC e X360 –, repudia a arquitectura da mais recente consola da Sony. Ainda assim, o resultado está quase ao nível das versões originais, salvo um ou outro abrandamento na acção que por vezes levam à morte da personagem do jogador, particularmente em Half-Life Episode 2 e Team Fortress 2. ***F.T.***

PS2 4/10 **DS 3/10**

Asterix At The Olympic Games

SISTEMA: *PS2/DS* AUTOR: *ÉTRANGES LIBELLULLES*
EDITORA: *ATARI* DISTRIBUIDORA: *ATARI IBÉRICA*

Asterix At The Olympic Games surge num ano olímpico cheio de humor e sem grandes aspirações. O jogo está cheio de puzzles que têm de ser resolvidos através da agilidade de Astérix e da força de Obélix. Além destes quebra-cabeças, existem momentos de plataformas e de pura acção, onde abundam romanos que servem de dardos. É divertido, mas a fórmula é repetida até ao enjoo. Enquanto que a versão PS2 incide na história do filme e as provas olímpicas acabam por ser um complemento de puro bater em botões, a cópia da DS resume-se às provas olímpicas. Desde o lançamento de menires até às habilidades de ioiô, Astérix e Obélix passam secções de jogos gauleses, romanos, gregos, etc., com o stylus a servir de interface. Uma opção pobre, para uma consola tão rica. Asterix At The Olympic Games é um jogo simples e consciente das suas limitações. Compensa as falhas com o humor e com uma história interessante, na versão PS2, e com provas inventivas, na DS. ***R.G.A.***

6/10

Ghost Squad

SISTEMA: *WII* AUTOR: *SEGA - AM2*
EDITORA: *SEGA* DISTRIBUIDORA: *ECOFILMES*

Quem, por algum factor de alienação, ainda frequenta salas de arcada, está certamente familiarizado com o nome Ghost Squad. É um jogo de tiros no qual se usa uma metralhadora de plástico para abater quase tudo o que mexe em três níveis distintos - uma cidade, a bordo do Air Force One, ou numa selva. No fundo, uma variação de títulos como **Virtua Cop** ou **The House Of The Dead**, mas com armas maiores. A conversão para Wii é excelente no que respeita à precisão do comando, particularmente para os que usam um Wii Zapper. A par de imagens de aspecto poligonal o grande problema de Ghost Squad é que nos pede para repetir vezes sem conta os mesmos três níveis de jogo com cinco minutos cada. Ou seja, temos um jogo que se termina num quarto de hora, mas que depois aposta num falso prolongar da experiência pedindo que repitamos a experiência 48 vezes, com inimigos cada vez mais agressivos. Valha-nos a possibilidade de realizar este trajecto com a ajuda de mais três amigos. ***F.T.***

3/10

Pokémon Battle Revolution

SISTEMA: *WII* AUTOR: *GENIUS SONORITY*
EDITORA: *NINTENDO* DISTRIBUIDORA: *CONCENTRA*

Battle Revolution é uma expansão, apesar de ser vendido como um jogo. Ao contrário dos antecessores que continham minijogos (**Stadium**, para N64) ou elementos de RPG (**Colosseum**, GameCube), Battle Revolution foi despido destas características e resumido a torneios sucessivos. Uma má opção. O que faz um título Pokémon é a sua faceta RPG e a capacidade de coleccionar e criar Pokémons. É a hipótese de desenvolvermos uma relação com as pequenas criaturas. As batalhas nos ginásios são um prémio pelo esforço do jogador, não um objectivo final. Battle Revolution tem 12 Coliseus, onde os Pokémons "alugados" ou importados da DS lutam até chegarem à final. Na transição entre arenas, o jogador até pode personalizar o treinador e passes de batalha! Pode também jogar com até quatro amigos (através da DS) ou online, mas nem essas opções compensam a superficial experiência a solo. Não existe valor acrescentado neste jogo, se não tivermos **Pokémon Diamond** ou **Pearl** (DS). ***R.G.A.***

7|10

BEAUTIFUL KATAMARI
SISTEMA: XBOX 360
AUTOR: NAMCO BANDAI
EDITORA: NAMCO BANDAI
DISTRIBUIDORA: ATARI IBÉRICA

BEAUTIFUL KATAMARI
GOSTO DE LIXO

Ter um Katamari nas mãos e recordar o que se diz sobre a suposta incapacidade dos videojogos surpreenderem ou apelar à imaginação faz pensar que há muita gente alheada de algumas das melhores obras interactivas. **Katamary Damacy** é uma alegoria sobre o consumismo. Afinal, trata-se de um jogo cujo único propósito é empurrar uma bola adesiva – a "katamari" do título – para coleccionar o maior número de objectos imagináveis, de pequenas flores a países inteiros. Como muitos dos melhores jogos de sempre, é uma mecânica simples e linear alimentada por fantásticas ideias de design. Neste caso, os brilhantes mundos de cor e forma, a música de conto de fadas e personagens que falam como um *scratch* em vinil formam uma identidade de abstracção infantil única e irresistível. Na Xbox 360, de destacar a possibilidade de jogar cooperativamente (dois jogadores empurram a mesma bola – pouco divertido) ou competitivamente em modo offline. Ligando ao serviço Xbox Live, é possível até quatro jogadores disputarem partidas, assim como comprar níveis adicionais, para compensar (à conta de uns euros extra sacados a quem já comprou o jogo) aquilo que não devia ser um problema: a curta longevidade. ***N.C.***

Universe At War

SISTEMA: PC
AUTOR: PETROGLYPH
EDITORA: SEGA
DISTRIBUIDORA: ECOFILMES

6|10

Alienígenas atacam o planeta e quando tudo parece perdido eis que surgem outros extraterrestres, inimigos dos primeiros, e salvam o dia. Moral da história: os terráqueos são uns fracotes e o seu único papel neste conflito é andar pelos cenários de jogo a gritar "vamos morrer, vamos morrer". Animador. Este tradicional título de estratégia em tempo real deixa o jogador controlar três facções alienígenas bem distintas: os seres biomecânicos gigantescos Hierarchy; os paladinos Novus, cuja força reside no tamanho enorme do seu exército; e os recentemente despertados Masari. Todas elas contam com unidades extremamente invulgares e divertidas de controlar, com o modo para jogar a solo a pecar apenas por ser demasiado dirigido pela narrativa, deixando pouco espaço para decisões tácticas mais profundas. Contra si Universe At War tem também uma câmara que não se afasta o suficiente do terreno e o facto de o acesso aos melhores modos para múltiplos jogadores online estarem vedados a quem não tiver a subscrição paga da Microsoft, Live Gold. ***G.B.***

CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
CHICOTE INFLEXÍVEL

The Dracula X Chronicles é um *remake* de **Rondo Of Blood**, lançado em 1993 para a TurboGrafx CD, e prova que "voltar às raízes" não é necessariamente sinónimo de algo positivo. Não que o jogo seja mau. Aliás, os fanáticos da série cujo gosto se tem mantido imutável desde o tempo da NES irão com certeza adorar o aspecto polido e dificuldade insana deste novo Castlevania. Mas os desgraçados que tiverem azar de o adquirir, com a intenção de passar divertidas horas entretidos com plataformas e matanças góticas, vão ficar irados de frustração. E isso é perigoso, pois a PSP é uma consola portátil, levezinha e de fácil arremesso. Compreendemos que este jogo mantenha o espírito hardcore da série, mas devia oferecer também um modo de dificuldade mais acessível, pois existe hoje um público-alvo muito mais amplo que gostaria de desfrutar de Castlevania. Em jeito de compensação, este título inclui a versão original de Rondo Of Blood e de **Symphony Of The Night**, embora ambos tenham de ser desbloqueados. ***G.B.***

5|10

CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
SISTEMA: PSP
AUTOR: KONAMI
EDITORA: KONAMI
DISTRIBUIDORA: ECOFILMES

4|10

NBA 08

SISTEMA: PS3/PS2 AUTOR: SCEA SAN DIEGO EDITORA: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT DISTRIBUIDORA: SONY CE PORTUGAL

Um título desportivo deveria ser divertido de jogar. NBA 08 não é. A versão PS3 é a que se aproxima mais desse conceito. Os controladores são mais fiáveis, a inteligência artificial é mais "inteligente" e é interessante como se pode desenvolver a personagem que criamos. Porém, quando se está a jogar é quase impossível concretizar um passe longo com sucesso. Defender também é muito difícil, porque não se consegue marcar um basquetebolista como a consola o faz - autênticas lapas. A versão PS2 prima pelos mesmos defeitos. Nem o modo The Life, onde se acompanha a personagem que se cria nos bastidores de uma época, a consegue safar. Apesar dos diálogos estarem interessantes e credíveis, muitas vezes estão desfasados dos desempenhos da personagem em campo. Por muito que se consiga superar os objectivos de um minijogo, o treinador critica o jogador que se criou. NBA podia ser um título divertido, mas devido a más opções de design e a problemas de jogabilidade não consegue. ***R.G.A.***

5|10

Ultimate Mortal Kombat

SISTEMA: DS AUTOR: OTHER OCEAN INTER. EDITORA: MIDWAY DISTRIBUIDORA: ECOFILMES

Foi graças à controvérsia gerada pela violência *gore* de **Mortal Kombat** que a formação de uma entidade que classificasse os títulos por idades – a ESRB - foi acelerada. Boa ou má, este jogo de combate corpo a corpo já teve grande influência na indústria, e a Midway está determinada em mantê-lo vivo. Desta feita, o título chega à DS com um único modo de jogo que nos desafia a enfrentar uma sequência de inimigos ronda a ronda. O regresso às personagens digitalizadas deve-se ao facto de ser uma conversão do jogo *arcade* **Ultimate Mortal Kombat 3**, onde até o leque de 19 lutadores é o mesmo. Infelizmente, isso significa que o sistema de combate é superficial pelos padrões actuais. Esta versão DS recicla também o minijogo Puzzle Kombat, que é uma variante simplificada de **Tetris**. Tanto a pancadaria como o minijogo podem ser desfrutados a solo, em rede ou online – possibilidades que salvam esta edição do desastre total, uma vez que jogar contra a consola é um exercício frustrante. ***F.T.***

7|10

Dead Head Fred

SISTEMA: PSP AUTOR: VICIOUS CYCLE EDITORA: D3 PUBLISHING DISTRIBUIDORA: VIRGINPLAY

Fred é um detective privado que foi decapitado e despejado num pântano, até que um cientista o ressuscitou e lhe enfiou um frasco de vidro entre os ombros. Na senda de vingança ele encontra oito novas cabeças que o ajudam a ultrapassar situações de combate e de resolução de enigmas – por exemplo, a cabeça de pedra é prática para espancar adversários, ao passo que a cabeça de cadáver absorve água para apagar fogos. Num trajecto *nonsense* os autores fazem pouco de inúmeras obras, seja com o minijogo de corrida de ratos "The Gran Ratismo" ou o constante retrato satírico ao *film noir* e às histórias de gangsters. O que nos faz... perder a cabeça são mesmo as frustrantes sessões de tentativa e erro causadas por um mau ângulo de visão. Ainda assim, Dead Head Fred é um jogo com uma mecânica única e uma componente humorista bem escrita, como de resto foi reconhecido pela Writer's Guild of America que o nomeou para melhor argumento. ***F.T.***

Dewy's Adventure

SISTEMA: WII AUTOR: KONAMI EDITORA: KONAMI DISTRIBUIDORA: CONCENTRA

5|10

A preservação da Natureza está na ordem do dia. Al Gore e o documentário "An Unconvenient Truth", e os Jogos Olímpicos de Pequim, contribuíram imenso para esta promoção. Como filho de todo este contexto político surge Dewy. Esta pequena gota de água tem de limpar o seu mundo de conto de fadas das águas sujas e imundas de Don Hedron, o vilão de serviço. O jogador controla a inclinação do ambiente envolvente para que Dewy escorregue na direcção pretendida, através do controlo da Wii na horizontal. Parece simples, mas não o é. Demora-se algum tempo a assimilar este tipo de controlo e a precisão exigida ao jogador nos saltos entre as plataformas. As mudanças de estado da gotinha (líquido, gasoso ou sólido) dão uma maior profundidade ao jogo, tornando o combate com os inimigos e a solução dos puzzles mais interessantes. As características estão bem integradas no jogo e tornam-no numa experiência fluida e vertiginosa. No entanto, a elevada exigência na precisão pode desmotivar os jogadores. ***R.G.A.***

>> # BAIXO PREÇO

€10

COMMAND & CONQUER: GENERALS

SISTEMA: PC **DISTRIBUIDORA:** ELECTRONIC ARTS
PREÇO: 10 EUROS

Command & Conquer: Generals marcou uma nova geração de jogos de estratégia em tempo real que prima por missões curtas e cheias de ritmo. Seja do lado dos chineses, norte-americanos ou terroristas, o objectivo é construir bases militares e controlar uma série de unidades para surpreender o adversário.

€20

BEST OF BOARD GAMES

SISTEMA: DS **DISTRIBUIDORA:** INFOCAPITAL
PREÇO: 20 EUROS

Jogar mah-jong, damas, xadrez ou póquer de dados em qualquer local, seja contra a consola ou com um grupo de amigos (quatro, no máximo), é a proposta de The Best Of Board Games para Nintendo DS. São quatro títulos clássicos que prometem entreter durante horas a fio e que dificilmente saturam.

€20

SEGA MEGA DRIVE COLLECTION

SISTEMA: PSP **DISTRIBUIDORA:** ECOFILMES
PREÇO: 20 EUROS

Esta colectânea é composta por mais de 30 jogos editados na velha consola da Sega, a Mega Drive. Títulos como Golden Axe, Shinobi 3, Altered Beast, Sonic The Hedgehog e Phantasy Star são apenas o levantar do véu sobre um pacote que também inclui entrevistas com os criadores dos jogos bem como algumas trivialidades e factos sobre os mesmos.

€20

S.T.A.L.K.E.R.

SISTEMA: PC **DISTRIBUIDORA:** THQ
PREÇO: 20 EUROS

Inspirado no romance homónimo dos irmãos Strugatsky – que daria origem ao filme clássico de Tarkovsky – S.T.A.L.K.E.R. transporta o jogador para Chernobyl, mais de 20 anos após o desastre nuclear. Trata-se de uma proposta de acção, aventura e exploração com uma envolvente atmosfera solitária e que, provavelmente, passou despercebida a muita gente.

€20

TABLE TENNIS

SISTEMA: XBOX 360 **DISTRIBUIDORA:** INFOCAPITAL
PREÇO: 20 EUROS

Table Tennis é uma das poucas simulações de pingue-pongue disponíveis no mercado mas capta eficazmente o ritmo e intensidade das partidas de ténis de mesa – pelo menos na versão original para Xbox 360. Louve-se ainda o nível de detalhe dos desportistas virtuais, através do qual o jogador pode identificar sinais de cansaço físico ou momentos de concentração absoluta.

€30

WII CHESS

SISTEMA: WII **DISTRIBUIDORA:** NINTENDO
PREÇO: 30 EUROS

Editado muito recentemente (podem ler a análise nesta edição da Hype!), Wii Chess é um dos poucos jogos para Wii que é vendido a baixo preço. O desafio não podia ser mais nobre: jogar xadrez, um dos mais antigos e incansáveis desafios estratégicos do mundo.

DEBAIXO DE FOGO

GONÇALO BRITO

Um futuro desbloqueável

Imaginem ser obrigados a comer 20 cestos de pão para terem direito ao almoço. É o mesmo que pagarem 70 euros por um jogo e descobrirem que para aceder aos conteúdos mais interessantes vão ter de jogar horas e horas de material desinteressante para provar que os merecem ver». Fizemos a piada na Hype! 05, cientes de que, infelizmente, esta é uma situação cada vez mais comum. Compramos um jogo seduzido pelas promessas inscritas na traseira da caixa ou numa qualquer publicidade, e quando chegamos a casa verificamos que uma boa parte do conteúdo do jogo está bloqueada. É impossível não nos sentirmos enganados. Foi o que aconteceu a quem comprou, por exemplo, **Call Of Duty 4** e foi "convidado" a dedicar horas a modos que não lhe interessava para desbloquear os que queria jogar. Não é suposto as pessoas jogarem para se divertirem? Então porque obrigá-las a "trabalhar"? É como querer comer uma omelete e ter de fazer *wrestling* com uma galinha para desbloquear os ovos. Até consigo aceitar que certos jogos, como **Grand Theft Auto**, vedem porções do conteúdo em função da narrativa, mesmo sabendo que esta é apenas uma forma "chico esperta" de dosear a quantidade de novidades que se vai oferecendo ao jogador. **Need For Speed: Pro Street** faz igual, ao limitar as provas sempre aos mesmos circuitos e veículos de forma a dar a ilusão de longevidade ou a cansar o jogador ao ponto de o levar a desembolsar dinheiro real para aceder aos conteúdos bloqueados. Neste último caso, a questão agrava-se significativamente: é ridículo ter de pagar outra vez pelo que já se comprou e qualquer jogador deve encarar isso como um insulto. **Universe At War** para PC vai ainda mais longe, publicitando as suas funcionalidades online na caixa do jogo, em letras gordas, mas deixando em letras miudinhas o aviso onde se lê que essas requerem uma subscrição ao serviço pago Live, da Microsoft. E quanto a ser necessário o serviço Live Gold (que é o mais caro) para aceder ao melhor modo para múltiplos jogadores online, Conquer The World, nem uma palavra.
O primeiro material "desbloqueável" surgiu na forma de *easter egg* (conteúdo escondido), em 1979, pela mão do criador do jogo **Adventure**, Warren Robinett. Na época, a Atari tinha por hábito não creditar os autores dos títulos que editava e Robinett, descontente com este facto, decidiu inscrever o seu nome numa sala secreta do jogo. Não deixa de ser irónico: o que em tempos foi uma forma de protesto contra a gulodice das editoras tornou-se, ainda que indirectamente, em mais uma das suas fontes de receitas.
O sucesso do iTunes e o serviço Xbox Live provam que existe quem esteja disposto a pagar um preço justo por um serviço de qualidade. Não me parece que fazer as pessoas pagar pelo que já compraram seja justo. Os custos inerentes à manutenção dos serviços online devem ser suportados por conteúdos novos e não pela venda repetida dos mesmos. É que ninguém está interessado em lutar e a pagar várias vezes por uma coisa que já é sua.

***A jogar:* The Witcher, PES 2008**
***A ler:* "The Witcher Art Book" (CD Projekt Red)**
***A ver:* "Sweeney Todd" (Tim Burton), "Cloverfield" (Matt Reeves)**
***A ouvir:* Kap Bambino, Gnu**
***A visitar:* www.irregularwebcomic.net**

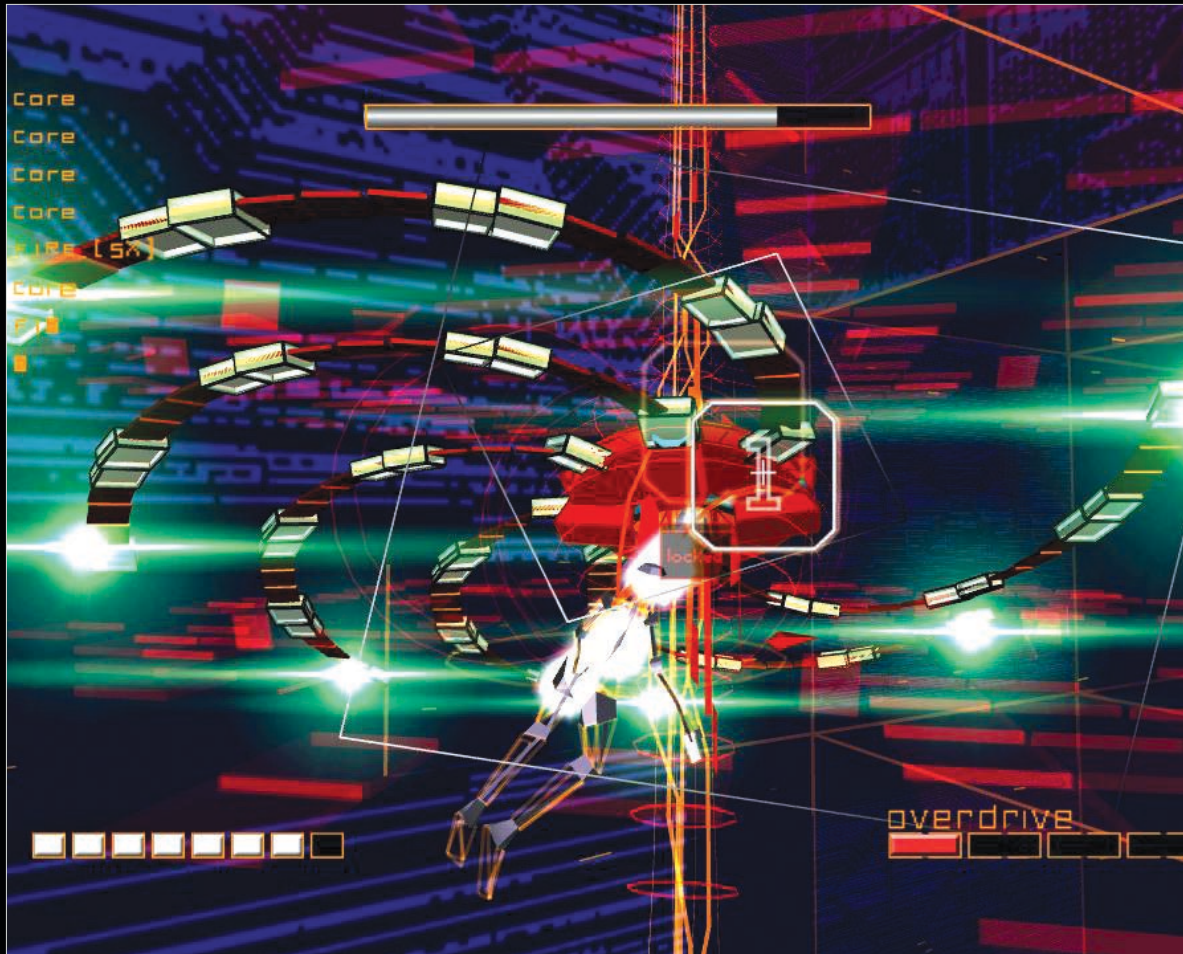
UM PIXEL A MENOS

FREDERICO TEIXEIRA

Xbox Live versus PlayStation Network

Desde 2002 que ouvimos sempre a mesma conversa: o Xbox Live! é o melhor serviço online disponível para consolas. Não há qualquer dúvida que durante uma boa parte desse período esta afirmação é verdadeira. Mas será que a situação ainda é esta? Será que um serviço onde é necessário pagar uma subscrição mensal para jogar online ou para conferenciar por vídeo é superior à PlayStation Network onde podemos fazê-lo gratuitamente? Jogos recentes como **Burnout Paradise** mostram que a qualidade de ambos os serviços funciona como se quer. A experiência online é imaculada, sem latência de rede. No caso concreto de Burnout, a PlayStation 3 até tem a mais-valia de dispensar qualquer menu para aceder às funcionalidades online ao passo que na Xbox 360 atravessamos um menu de ligação. Excepção feita ao período de Ano Novo, no qual os utilizadores de Xbox 360 tiveram o serviço em baixo graças à afluência de novos jogadores, fruto das vendas de Natal.
Se acompanharmos a batalha pelos conteúdos percebemos que a situação também anda ombro a ombro. Semanalmente chovem produções independentes, vídeos e demos de jogos e até *teasers* de filmes para ambos os serviços, ainda que nos últimos meses a PlayStation Network tenha recebido ligeiramente mais conteúdos e de uma forma mais regular. Contudo, se olharmos para o horizonte vemos que a Sony faz tenção de disponibilizar alguns dos seus blockbusters via download pago, um dos quais **Gran Turismo 5: Prologue**, o sucessor de uma das séries que mais ajudou a vender consolas PlayStation e PlayStation 2 na Europa. **Grand Theft Auto 4** é outro título sonante que vai entrar no ciclo de distribuição via download, quer na Xbox Live! quer na PlayStation Network.
De momento a grande vantagem do Xbox Live! continua a ser o metajogo dos Achievements que por sua vez está ligado ao Gamerscore. Esta funcionalidade, digna de diversos *case studies*, tem motivado milhares de jogadores competitivos a completar as mais diversas tarefas dentro de cada jogo e até há quem compre títulos com o intuito de obter mais pontos e protagonismo. Mas até quando é que a Microsoft vai ficar com o feudo dos Achievements intacto? Se pensarmos que há um ano atrás a Sony pouco ou nada tinha no que respeita a uma extensão online para a sua consola e que actualmente já apresenta um serviço concorrente e gratuito, é fácil perceber que a reacção não tardará. Aliás, a Sony Europa já está a realizar testes ao Home, uma espécie de *skin lifestyle* para a componente online e social da consola - e um dos espaços previstos para o Home é justamente uma sala individual de troféus. A grande diferença é que o Home tem mais potencial junto do mercado de utilizadores casuais (como os que habitam **Second Life**) ao passo que os Achievements gozam de mais sucesso junto dos jogadores hardcore. É uma divergência que basicamente reflecte a filosofia de ambas as companhias ao longo das ultimas duas gerações de consolas.

***A jogar:* Burnout Paradise, Hammerfall, Freeciv**
***A ler:* "The Book Of Games Volume 2" (vários autores)**
***A ver:* "Sweeney Todd" (Tim Burton)**
***A ouvir:* Korn, Portishead, System Of A Down**
***A visitar:* www.yankodesign.com**

XBOX LIVE!

Rez HD

Serão realmente os videojogos uma forma de arte? Rez HD recupera o clássico "tiro-neles" da Dreamcast e PS2 e veste-o com as roupagens da alta definição, à medida da visão original de Tetsuya Mizuguchi. As pinturas de Kandinsky dão as mãos à música techno numa aventura por uma rede informática à beira do colapso. Um deleite para os sentidos.

Preço: 800 pontos

XBOX LIVE!

Ninja Gaiden Black

Ninguém se pode proclamar um jogador hardcore sem terminar Ninja Gaiden Black. Esta obra de Tomonobu Itagaki é uma ode às *arcades* dos anos 80 com cenários deslumbrantes e *bosses* duros de roer. O sistema de combate é uma referência no género, a câmara nem por isso.

Preço: 1200 pontos

Metal Slug 3

Nada melhor do que um Metal Slug para despertar o Chuck Norris que há dentro de nós. Gráficos renovados e um modo cooperativo são alguns dos trunfos desta versão Xbox Live Arcade que recupera o cartoonesco *shooter* originalmente lançado em 2000 para a Neo-Geo.

Preço: 800 pontos

PC

The Great Tree

The Great Tree é um dos segredos mais bem guardados dos últimos tempos. Uma pequena fada esvoaça à procura do pólen que manterá viva a Great Tree, a fonte de toda a vida na floresta. Mil e uma armadilhas escondem-se em cenários que parecem ter saído de um conto de Lewis Carroll.

Preço: 14 euros
Onde: www.thegreattreegame.com

Bellatorus

O objectivo em Bellatorus é destruir a torre do adversário, lançando mão de uma série de feitiços e personagens com diferentes habilidades. Um editor de baralhos, dezenas de cartas e partidas via Internet são trunfos na manga deste jogo inspirado em Magic The Gathering.

Preço: 14 euros
Onde: www.bellatorus.com

Devastro

Devastro conta a história de um grupo de soldados que não olha a meios para salvar a Terra de uma invasão alienígena. Metralhadoras, granadas e veículos, tudo serve para enfrentar as hordas inimigas num jogo onde os heróis ganham novas habilidades de missão para missão.

Preço: 14 euros
Onde:www.catnapgames.com/games/devastro

VIRTUAL CONSOLE

Harvest Moon

Um jogo de culto editado no final dos anos 90, Harvest Moon coloca o jogador nos sapatos de um jovem agricultor que tem como missão transformar uma quinta decadente num lucrativo rancho. Esta invulgar aventura enfia terramotos, casamentos, bebedeiras, tornados e horticultura tudo dentro do mesmo saco.

Preço: 800 pontos

PLAYSTATION STORE

Pain

A Idol Minds transformou o modo Crash da série Burnout num jogo completo. Só que, desta feita, as "vítimas" não são automóveis mas pessoas de carne e osso que espalham o caos pela cidade. Coloca-se o desgraçado na catapulta, afina-se a direcção do disparo e lá vai ele: mais uma "bala humana" directa para o hospital!

Preço: 8 euros

PixelJunk Monsters

Um guerreiro defende a sua tribo de dezenas de invasores. O problema é que em vez de batalhar no terreno, este herói prefere colocar torres em pontos estratégicos que permitem abrandar as tropas inimigas, abrir fogo sobre os invasores e uma mão cheia de outros truques. 20 níveis para descobrir a solo ou na companhia de um amigo.

Preço: 8 euros

Riff: Everyday Shooter

Cruzar a simplicidade de um Asteroids com as guitarradas de Guitar Hero é uma premissa cativante. Mas Jonathan Mak decidiu ir mais longe e criou uma série de paisagens onde a geometria ganha contornos arty. Pelo caminho, sobra um furioso "tiro-neles" em que cada um dos oito níveis é uma caixinha de surpresas.

Preço: 8 euros

VIRTUAL CONSOLE

Super Street Fighter 2: The New Challengers

The New Challengers marca a estreia de Fei Long, Dee Jay, Cammy e T.Hawk na arena Street Fighter. Um sistema de contragolpes bastante úteis para levantar o lutador do tapete e animações vistosas são o cartão-de-visita de um jogo que sabe sempre melhor quando se defronta um rival de carne e osso.

Preço: 800 pontos

A FEBRE DO PÓQUER ONLINE

Em 2005 estima-se que o volume de receitas provenientes do póquer online terá rondado os duzentos milhões de dólares por mês. Desde então o número de adeptos cresceu assustadoramente, ao ponto de muitos jogadores viverem exclusivamente dos ganhos online.

FREDERICO TEIXEIRA

Portugal entrou tarde na corrida ao póquer online, mas o surto de novos jogadores tem se feito sentir nestes últimos anos. Por todo o lado surgem salas de jogo, seja em sites de clãs como os defining Stars, em instituições organizadoras de eventos como a Fraglíder e, claro, em portais de comunidades dedicadas ao póquer, de que é exemplo o site PokerPT.com. Existem salas com todas as modalidades e preferências e até já é possível construir um avatar de aspecto único para jogar póquer, em jeito de MMOG.
A par do óbvio atractivo que é o dinheiro, o que leva os jogadores a optar por jogar póquer online? Se pensarmos bem, desta forma não se joga cara a cara – salvo em jogos mais amadores como World Series Of Poker para Xbox 360 onde é utilizada uma webcam –, os níveis de aposta são mais baixos e não existe o mesmo charme e intensidade do jogo tradicional. Contudo, o póquer online tem outras mais-valias que permitem "esquecer" estes problemas. Por exemplo, no póquer tradicional é gasto tempo à espera que o *dealer* baralhe e distribua cartas, ao passo que online este compasso de espera não existe. Para além disso, alguns locais permitem que o jogador participe em várias salas em simultâneo. Isto significa que o número de partidas por hora de um jogador profissional aumenta consideravelmente face ao modelo tradicional. É por essa razão que existem pessoas a viver às custas do póquer online, mesmo que os limites de apostas sejam inferiores aos casinos a sério.

Sem linguagem corporal

É inegável que se uma parte do póquer depende do factor sorte, ainda assim o trabalho dos campeões é dar atenção aos pormenores e gerir probabilidades e riscos de forma a maximizar os ganhos... ou minimizar as perdas. No jogo tradicional, muita desta "arte" passa por dar atenção à linguagem corporal do adversário. Já online é prestada mais atenção ao comportamento de apostas face ao jogo de mão, à detecção de padrões e ao estudo de tabelas de probabilidades, entre outros aspectos técnicos. E como o computador é amigo, até é possível instalar software (legal) que ajuda a manter todas estas estatísticas actualizadas, dando inclusive dicas.
Claro que todos estes truques e auxílios de pouco ou nada servem sem experiência de jogo, um outro aspecto onde o póquer online apresenta algumas virtudes: não só é menos intimidante entrar numa sala virtual, como muitos dos anfitriões de salas de póquer online permitem jogar amigavelmente e alguns até contam com tutoriais que aceleram bastante a aprendizagem do jogo em diversas modalidades. Após aprender as regras e praticar bastante, o jogador só tem de se manter a par dos inúmeros torneios que decorrem, seja através das páginas de cada anfitrião ou via sites de agregadores de notícias e comunidades como o http://pokerpt.com ou o http://pt.pokernews.com.

NA NET

Sites Relacionados:
- http://en.wikipedia.org/wiki/Poker
- http://pokerpt.com
- http://pt.pokernews.com
- http://poker.fraglider.pt
- www.defspoker.com

MMOS

ORCBACK MOUNTAIN

«Nem todas as batalhas são travadas com ferro e aço. Algumas acontecem com apenas um objectivo: encontrar amor».

GONÇALO BRITO, DR. STRANGELOVE

Reza a lenda que ele veio de Trollbane e era invencível. Chamavam-lhe KillerX, um pseudónimo que usava para condizer com o seu aspecto feroz, assustador e atlético, de Orc. Na verdade era uma alma gentil e sensível.

Costumávamos vê-lo por estalagens, envolvido em zaragatas, pois, por razões pouco claras, quase ninguém gostava dele. Raramente conseguia beber um cocktail de sumo de pulmões até ao fim, uma vez que havia sempre quem o desafiasse para duelos. Os idiotas acabavam invariavelmente por apanhar grandes sovas sem sequer lhe conseguirem tocar. É que KillerX não era um Orc qualquer: era o melhor lutador das Arenas. E por isso tinha seguidores, uma espécie de clube de fãs, que o admiravam e o seguiam para todo o lado.

Se havia uma coisa que KillerX detestava, ou que tinha sido ensinado a detestar, era as raças da Alliance, como os Humanos e os Anões, mesmo que não falasse com membros de nenhuma delas desde a sua infância. Os primeiros anos da sua vida foram passados num servidor pirata, onde era possível, e até banal, a comunicação entre as raças da Horde e da Alliance. Não era raro esse entendimento verbal gerar amizades entre membros de facções inimigas, de tal forma que o amigo inseparável de KillerX não era um Undead, ou um Tauren como seria próprio para a sua idade, mas sim um Humano, chamado Garithos. Aprenderam quase tudo em conjunto, desde técnicas de combate a técnicas de pesca, mas quis o destino que os servidores piratas se extinguissem e o par fosse separado.

Certo dia, KillerX acordou e já não estava nos domínios de **World Of Warcraft**. Encontrava-se no mundo real e ele próprio era apenas um Humano vulgar, fechado num quarto de estudante universitário. Correu para o PC para tentar voltar, apenas para descobrir que a sua conta havia sido banida. Quando souberam do sucedido, os seus fãs apressaram-se a reclamar junto dos Game Masters para que o seu ídolo pudesse voltar. Os pedidos surtiram efeito, mas KillerX não tinha dinheiro para regressar. De novo os seus parceiros vieram em seu socorro, pagando-lhe a subscrição para o resto do ano. Sim, porque passar um dia que fosse sem olhar para os belos músculos do atlético Orc é que era para eles inconcebível.

Assim, KillerX lá voltou para a sua rotina, até que um dia o destino pregou-lhe nova partida. Estava ele a dizimar adversário após adversário nos duelos da arena Circle Of Blood, e eis que surge para o defrontar o seu velho amigo Garithos, já com um ar velho e agastado. «Vais morrer Orc nojento!» gritou desajeitadamente, mas com ódio convicto. Viemos mais tarde a saber que Garithos havia sido disciplinado a detestar tudo o que não fosse humano. KillerX serrou os dentes, confuso: odiava Humanos, mas o que sentia por aquele que estava à sua frente transcendia raças. Garithos atacou sem aviso, o Orc desviou-se e com um gesto relâmpago desarmou o antigo amigo. Agarrou-o com ambas as mãos e abraçou-o. Garithos contorceu-se, mas acabou por ceder. Beijaram-se com a intensidade de um desejo com mil anos. Os soldados que acompanhavam Garithos de longe soltaram um som que misturou espanto com repugnância, e o Humano como que acordou. Puxou de um punhal e enterrou-o no pescoço de KillerX. E assim morreu o último grande herói. Ou pelo menos foi o que ouvi dizer...

ONLINE

STREAM MY GAME

Programa de streaming

Tenomichi/SSP
www.streammygame.com

Jogar um título de PC na PlayStation 3, num computador com o sistema operativo Linux, ou até num computador que esteja numa outra ponta da casa é a promessa deixada pela aplicação Stream My Game. A par de fazer streaming de jogos de um computador para outra plataforma, o Stream My Game também permite gravar vídeos bem como transmitir sessões de jogo via rede local.

Machinima

A Luta Continua
Jel e Vasco Duarte
http://vaitudoabaixo.com/homensdaluta

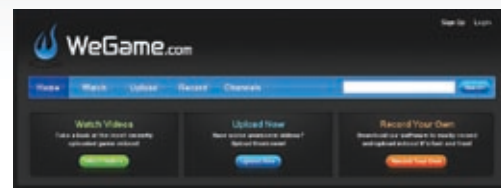
Depois de agitarem as hostes da baixa lisboeta e de confrontarem o Presidente da República, "Os Homens da Luta" do programa televisivo "Vai Tudo Abaixo!" levam a guitarra e o megafone para o Second Life. Influenciados por Zeca Afonso, os filhos da revolução, Falâncio e Neto, manifestam-se junto a representações virtuais da Casa Branca e da Praça Vermelha.

Programa de conversação

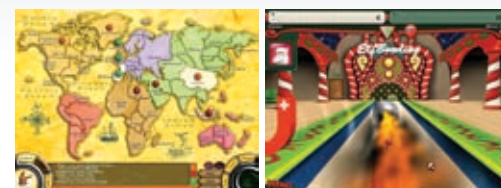
Pidgin
DV Labs
www.pidgin.im

Pidgin é um programa de conversação inteiramente gratuito que permite dialogar em simultâneo através de serviços como o MSN, o Google Talk, o ICQ, o IRC, o MySpaceIM entre vários outros ambientes. Desta forma podem interagir com todos os contactos através de um único programa e poupar memória ao computador.

Site de partilha de vídeo

WeGame
WeGame.com, Inc
www.wegame.com

WeGame é um site de partilha de vídeos semelhante ao YouTube mas inteiramente centrado em videojogos. Algumas das vantagens do serviço incluem um software próprio para a captura de imagens de jogo, que permite fazer o upload automático para o site, bem como uma qualidade de imagem superior à obtida no YouTube, já que os vídeos não são tão comprimidos.

Site com jogos freeware

Freeware Games
Freewaregames.net
www.freewaregames.net

Inteiramente centrado em jogos gratuitos, o site Freeware Games é um bom recurso para encontrar pequenos títulos completos, seja para jogar durante 15 minutos ou para descobrir propostas independentes.

AO ABANDONO

Clássicos cujos direitos expiraram, ou que foram disponibilizados ao público pelos produtores para serem jogados livremente.

Supremacy (1991)

Probe Software *www.abandonia.com/en/games/283/Supremacy+aka+Overlord.html*

Supremacy é um mano-a-mano interestelar onde o jogador tenta dominar a galáxia contra um adversário alienígena. Para isso é necessário gerir o império humano de forma a colonizar novos mundos e reunir um exército capaz de derrotar o inimigo. Um dos melhores jogos de estratégia espacial do seu tempo.

Face Off! (1987)

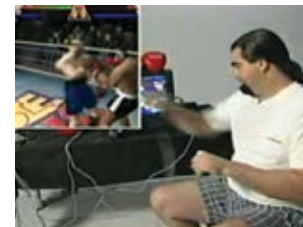
Mindspan *www.abandonia.com/en/games/3752/Face+Off%21.html*

Face Off! é um simulador de hóquei no gelo que capta todos os aspectos do desporto, desde a arte de bem deslizar no recinto e marcar golos, aos momentos mais fervorosos onde dois lutadores se espancam até cair para o lado.

Lands of Lore (1993)

Westwood *www.abandonia.com/en/games/466/Lands+of+Lore.html*

Esta aventura de role-play medieval assume-se como uma das mais interessantes aventuras da primeira metade da década de 90. Lands Of Lore é como uma versão interactiva de «As Brumas de Avalon» e conta com excelentes interpretações de voz.

VIDEOCLIPS

A Nintendo não inventou o Wii Remote

Onde: *YouTube*
Tags: *goschy*
Este ex-empregado da Midway está a processar a Nintendo por plagiar o seu sistema de controlo sensível ao movimento. Como prova, ele apresenta um vídeo do ano 2000 no qual controla um jogo com dois aparelhos semelhantes ao Wiimote.

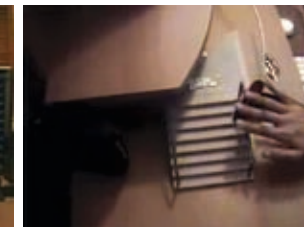
Último dia de Bill Gates na Microsoft

Onde: *Metacafe*
Tags: *Bill Gate's Last Day*
O ano de 2008 marca a saída de Bill Gates da Microsoft e este vídeo é uma hilariante paródia ao último dia de Gates no trabalho. Procurar emprego e assediar celebridades como Bono Vox ou Hillary Clinton estão na ordem do dia para o Sr. Gates.

CES 2008 - Air Guitar Rocker

Onde: *YouTube*
Tags: *Air Guitar Rocker*
A evolução da tecnologia pode ser a matéria-prima do Consumer Electronics Show mas, por vezes, o verdadeiro ponto de interesse são as pessoas que demonstram os seus produtos. Veja-se o caso deste guitarrista que toca sem instrumento.

Head Tracking for Desktop

Onde: *YouTube*
Tags: *Head Tracking / Johnny Lee*
Head Tracking é uma técnica que cria um efeito tridimensional nas imagens de um ecrã, alterando a posição dos objectos em função da movimentação da cabeça. O estudante Johnny Lee mostra o potencial do conceito.

Tech Deck

Onde: *YouTube*
Tags: *Tech Deck*
Como é que os nerds fazem skate? É simples: com uma prancha em miniatura e dois dedos tentam imitar as manobras do desporto. Não se riam, o fenómeno tem ganho adeptos e até já existem skateparks para quem quiser ser um Tony Hawk de secretária.

DIY

CINEMA MODIFICADO

Aproveitámos o tema de capa deste mês para vasculhar o submundo das modificações e seleccionar as melhores *mods* inspiradas no grande ecrã. Por lá encontrámos agentes secretos, vampiros, elfos, lobisomens, alienígenas e até anões.

NA NET

Sites Relacionados:
http://moddb.com

AS MELHORES DE 2007

Os utilizadores do site de *mods* mais popular da Internet, o MODDB, já escolheram as suas modificações favoritas de 2007:

1º **Insurgency** - Half Life 2
2º **Project Reality** - Battlefield 2
3º **Empires** – Half-Life 2
4º **Forgotten Hope 2** – Battlefield 2
5º **Minerva** – Half-Life 2

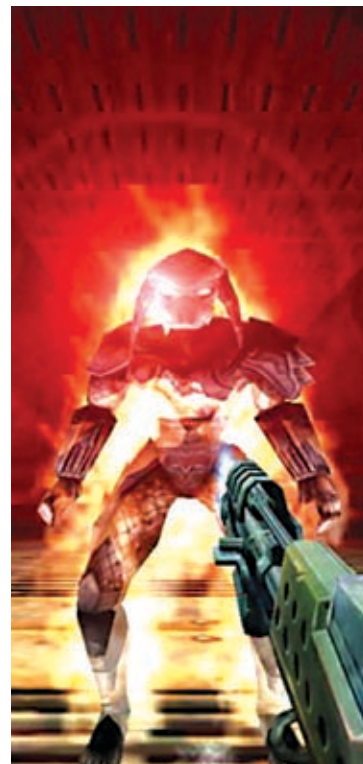
Grand Theft Auto: 007

James Bond é um dos maiores heróis da História do cinema. As aventuras do agente secreto 007 e a versatilidade do videojogo GTA: San Andreas *servem de inspiração a esta mod que inclui armas e veículos dos filmes. O jogador dispõe de Aston Martins, BMWs e Porsches à prova de bala, capazes de se tornarem invisíveis, projectarem cortinas de fumo e de muitos outros truques.*

Onde: *www.freewebs.com/gta007mod*

Underworld: Bloodline

A guerra entre elegantes vampiros e brutais lobisomens retratada no filme "Underworld" é transformada em videojogo nesta modificação para Half-Life*. Projectada para múltiplos jogadores online, esta mod segue a lógica do famoso modo Capture The Flag, sendo que aqui batem-se por um Humano capaz de tornar invencíveis estas raças malditas. Tudo acontece em cenários virtuais idênticos aos do filme.*

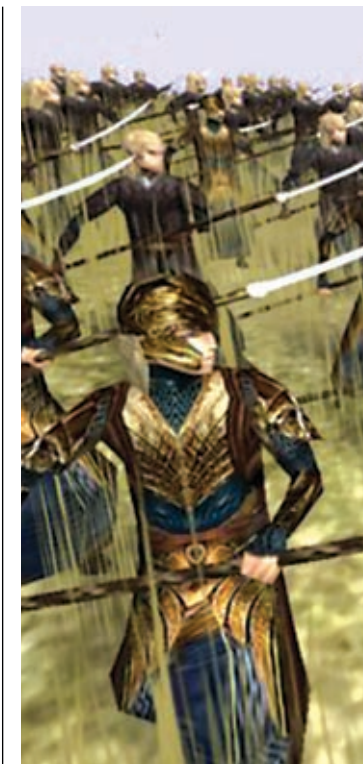
Onde: *www.sonypictures.com/movies/underworld/site/game/game*

PROJAM 4

Depois de Arnold Schwarzenegger e Sigourney Weaver aturarem os alienígenas maléficos de "Predator" e "Alien", a diversão foi estendida aos jogadores graças aos videojogos Alien vs Predator *(AvP) e respectiva sequela. A mod PROJAM 4 aperfeiçoa cada detalhe de AvP 2 e adiciona quantidades maciças de conteúdo. Destaque para os dez tipos de personagens por onde escolher e para as 21 novas missões.*

Onde: *www.planetavp.com/projam*

GoldenEye: Source

Regressamos ao universo de 007, mais propriamente ao filme que marcou a estreia do actor Pierce Brosnan como James Bond. "GoldenEye" arrasou as salas de cinema e deu origem ao videojogo para Nintendo 64, GoldenEye 007 *– que ajudou a definir o género de acção na primeira pessoa. Esta mod traz de volta toda a glória do título original, adicionando-lhe novidades sugeridas pela comunidade de jogadores e elementos actualizados – cortesia do motor de* Half-Life 2.

Onde: *www.goldeneyesource.com*

The Lord Of The Rings: Total War

Criada para o videojogo Rome: Total War - Alexander*, esta mod recupera alguns dos melhores momentos do universo criado por J.R.R. Tolkien, utilizando o estilo visual dos filmes de Peter Jackson.*
Ao comando de uma de quatro facções – Humanos, Elfos, Anões e Orcs – o jogador pode escolher entre auxiliar Frodo a destruir o Anel ou fazer o Senhor do Mal, Sauron, viver de novo.

Onde: *www.moddb.com/mods/6994/the-lord-of-the-rings-total-war*

GAMEDEV

PHOTOSHOP AVANÇADO

À medida que nos vamos sentindo mais à vontade com qualquer software, os métodos de trabalho começam também a precisar de optimização para que nos tornemos mais produtivos. Neste tutorial vamos falar de algumas das coisas que deixámos de fora nos anteriores, pela simples razão de não serem elementos obrigatórios para o primeiro contacto com o software.
Começando pelos filtros, vamos ver como se podem aplicar efeitos visuais às imagens. Como fazer por exemplo efeito de desenho, pintura, iluminação e relevo usando filtros nativos do Photoshop.
Depois dá-se uma passagem pela criação de paths e selecções, ferramentas úteis para modificar áreas da imagem e que se podem reaproveitar. Algumas destas ferramentas geram também a possibilidade de se criar canais. Os canais são elementos da imagem nos quais podemos alojar informação adicional, tal como descrito no tutorial. Fala-se do processo de criação, da sua utilidade, e de funções adicionais. Como a abordagem no tutorial anterior foi relativamente superficial, e como alguns de vocês são proprietários de uma mesa digitalizadora, volta-se a falar de custom brushes e do modo como podem ser alterados.
Para terminar, são explicados sucintamente diferentes modos de imagem e a maneira como condicionam o trabalho no Photoshop. Espero que gostem!
Marco Vale

Sobre os autores

A GameDev-PT (www.gamedev-pt.net) é um ponto de encontro entre profissionais e entusiastas do desenvolvimento de videojogos onde podem encontrar todo o tipo de informações sobre o desenvolvimento de videojogos e participar no fórum da comunidade.

COMO FAZER UM FILME MACHINIMA

Com que então querem ser realizadores... Peguem no vosso videojogo favorito e num software de gravação vídeo e criem um filme machinima. O realizador e produtor do machinima "Homens Da Luta", **Hugo Almeida**, explica os segredos do ofício.

MENU

Sites Relacionados
hugoalmeida.folha.eu
www.vaitudoabaixo.com/homensdaluta

▸ Conheçam o mundo que pisam. Não vale a pena lançarem-se numa produção de machinima sem conhecerem o ambiente que querem filmar e o interface que o suporta. Dominar os controlos e as opções do interface são fundamentais para fazer machinima e para conhecer os diferentes cenários ou saber construi-los. Não se esqueçam que machinima são técnicas de filmagens reais adaptadas a um ambiente interactivo virtual, onde as personagens e os eventos podem ser controlados por humanos, *scripts* ou inteligência artificial, logo o domínio do interface é essencial.

▸ Planifiquem todos os passos do vosso filme. Como numa qualquer produção na "vida real", fazer machinima implica planificar cada cena do filme, ter um guião, escolher os actores e figurantes (avatares), preparar o cenário, controlar a luz, os fundos, escolher o guarda-roupa, enquadramentos e - no caso de ser um jogo ou mundo virtual online - controlar a latência (no caso do Second Life é mesmo tramado!).

▸ Preparem o vosso computador. A qualidade das imagens em machinima está muito relacionada com o hardware,

e quando falamos de jogos online a velocidade de ligação à Internet, e o estado dos servidores a que tentamos aceder. Preparem os vossos computadores para o efeito. Placa gráfica XPTO, memória RAM com fartura, e um bom processador, são essencias. E preparem-se, porque os vossos discos rígidos vão pedir misericórdia!

▸ Filmem e tenham muita paciência mas divirtam-se! Lancem-se então na aventura de filmar tudo aquilo que planearam, de gerir todos os actores, e de pedir para que eles tenham paciência para aguentar as horas de filmagens e todos os contratempos que vão aparecer. Mas acima de tudo divirtam-se com todas as situações que vão surgir durante a produção.

▸ Editem a vossa obra-prima e partilhem--na com o mundo. Entrem em período de "clausura" e montem a vossa obra-prima num qualquer software de edição de vídeo. Libertem o artista que há em vocês. Partilhem a vossa obra numa qualquer comunidade de vídeo, para que todo o mundo a possa ver.

OS HOMENS DA LUTA

«Neto e Falâncio são os homens da luta e vão correr o país a dizer o que é preciso, onde é preciso e quando é preciso... kirikirikirkirki!!! A LUTA CONTINUA!». É esta a descrição oficial de "Os Homens da Luta", uma série exibida na SIC Radical, onde Jel e Vasco Duarte dão lugar aos seus alter-egos revolucionários e aproveitam para falar sobre o estado da nação, satirizando o estilo da propaganda dos intervencionistas portugueses dos anos 70 e cantores de intervenção, como Zeca Afonso. O 12º episódio de "Os Homens Da Luta" foi totalmente filmado dentro de Second Life em colaboração com o autor deste tutorial, Hugo Almeida.

www.mygames.pt
Não pares de ler.
MyGames Find the fun.
Agora já podes ter todas as edições da Hype!.
Para isso basta enviar um email para
leitoreshype@mygames.pt com a indicação
de qual a edição pretendida e serás contactado
pela equipa. Não percas nenhuma!
www.mygames.pt | revista Hype! | novo MyGames na SIC Radical (em breve)
EDIÇÃO DE COLECCIONADOR
HYPE!
MyGames
Fevereiro 2008 // nº 05 // €5 Revista + DVD (Portugal Continental) // WWW.MYGAMES.PT
2.008
BLU-RAY VS. HD-DVD: BATALHA PELA ALTA DEFINIÇÃO
A APPLE VAI LANÇAR UMA CONSOLA?
PUBLICIDADE INVADE VIDEOJOGOS
MTV E MYSPACE À CONQUISTA DOS JOGADORES
OS JOGOS E A MODA
MELHORES DE 2007
JOGOS OLÍMPICOS COM MARIO E SONIC
NOKIA N81: TESTE
TUROK: REPORTAGEM EXCLUSIVA
GUITAR HERO 3
Dezembro 2007 // nº04

APPLE: SAI UM FINO!

A grande novidade da Apple para a primeira metade de 2008 é um ultraportátil que pesa pouco mais de um quilograma. Com perto de dois centímetros de espessura, o MacBook Air não é o computador mais fino do mundo (apesar de ter sido anunciado como tal) mas anda lá perto. O recorde ainda pertence ao Sharp Actius MM10 que tem menos meio centímetro. Seja como for, o portátil da Apple é de fácil transporte e, apesar de ser compacto, tem um teclado desafogado e um trackpad amplo, que até permite usar dois dedos em simultâneo para manipular imagens, tal como acontece no iPod Touch. Uma das razões para a redução de peso e dimensões do MacBook Air é que vem equipado com um novo processador Dual Core da Intel que apresenta uma dimensão mais reduzida e consome menos energia. Assim, a Apple poupou precioso espaço e peso na bateria do aparelho sem sacrificar o tempo de autonomia, que se situa nas cinco horas. Dois gigabytes de memória RAM, um disco rígido de 80 gigabytes, suporte para redes sem fios Wi-Fi e Bluetooth e uma webcam e microfones embutidos completam a lista de especificações base deste amigo dos viajantes. Não, esperem, falta um daqueles pormenores que fazem as delícias dos amantes dos produtos Apple: o MacBook Air pode regular automaticamente a luminosidade do ecrã em função da intensidade da luz ambiente.

MacBook Air
1.700 euros
www.apple.com

UNIDOS PARA ACORDAR

Não se deixem enganar pelo aspecto colorido e inofensivo desta dupla de cabeceira. Quando chega à hora estipulada o despertador toca um alarme e pede à sua companheira para ligar a luz. A perversidade desta conspiração vai ao ponto do robô que controla a lâmpada apontar a luz directamente para a cara do dorminhoco, caso os pais assim o desejem. Já o despertador pode tocar o alarme ou receber o sinal musical de um leitor de MP3 ou computador.
O duo é comercializado a partir de Setembro pela Hasbro.

Room Tech
60 euros
www.hasbro.com

O MAIS CARO CINEMA DO MUNDO

Se alguém tivesse quatro milhões de euros para gastar para fazer um salão de cinema em casa qual seria o resultado? E que material é que se escolhia? A resposta é-nos dada pelo Kipnis Studio Standard, uma sala de cinema em casa onde só entra tudo do bom e do melhor. O objectivo do seu criador é conjugar tudo o que de melhor existe para proporcionar a mais imersiva experiência de audiovisual. A única falha neste negócio é que ainda não apareceu ninguém com vontade de ter um sistema semelhante em sua casa, ainda que um cliente em cada cinco anos deva bastar para ter uma vida abastada.

The Kipnis Studio Standard
4,2 milhões de euros
www.kipnis-studios.com

CAFÉ COM TRÂNSITO

Aparentemente é só uma caneca para beber o café com leite pela manhã, mas um olhar mais atento mostra que a superfície exterior da Yuno PC Mug é sensível ao toque e permite consultar e-mails, o trânsito, o tempo ou até ler tiras de banda desenhada. Também é possível configurar a caneca para mostrar as imagens pessoais no modo screensaver. Por cá continuamos indecisos quanto ao adjectivo a aplicar a esta caneca *high tech*.

Yuno PC Mug
Preço não disponível
www.jasonfarsai.com

AGITAR ANTES DE USAR

Criar um leitor multimédia sem botões e intuitivo foi o desafio em que o designer Ryan Han embarcou. Pouco tempo depois nasceu o Bello Touchscreen PMP, um aparelho que eleva para um novo patamar o reconhecimento de gestos neste tipo de gadgets. Ao agitarmos o Bello as músicas ficam misturadas e tocam aleatoriamente; se rodopiarmos o dedo pelo ecrã (tal como quem mexe um chávena de café) a *playlist* é repetida. A cereja no topo do bolo é a possibilidade de partilhar ficheiros com outros aparelhos Bello imitando o gesto de deitar chá num copo. Capaz de reproduzir música, vídeo, fotografias e rádio, o Bello Touchscreen PMP ainda está em fase de concepção, pelo que ainda não foi anunciado o seu preço. Claro que nada disso nos impede de cobiçar um protótipo deste leitor de multimédia elegantemente simples.

Bello Touchscreen PMP
Preço não disponível
www.yankodesign.com

TECNOLOGIA

COMO RETOCAR FOTOS E PARTILHÁ-LAS ONLINE

Cada vez mais nos confrontamos com a necessidade de cuidar da imagem das fotografias para colocar online. Afinal de contas, podem ser vistas por milhares de pessoas de todo o mundo. A Hype! dá algumas dicas simples para cuidar e colocar a vossa imagem online, usando o Adobe Photoshop CS 3.

MENUS

FERRAMENTAS

PAINÉIS

Remover olhos vermelhos ou pintar os olhos

A1 – Seleccionar a "Brush Tool"
A2 – Ajustar o tamanho da ferramenta à dimensão dos olhos
A3 – Colocar no modo "Color"
A4 – Escolher a cor de olhos pretendida
A5 – Clicar com o cursor nos olhos

B1 – Em alternativa, podem remover-se os olhos vermelhos seleccionando a ferramenta "Red Eye Remover" e aplicando-a directamente nos olhos

Um fundo mais vivo

1 – Aceder ao menu "Levels" pressionando as teclas "CTRL" + "L"
2 – Ajustar o cursor da direita (tons claros) para realçar os brancos, sem que desapareçam os tons intermédios mais claros
3 – Consoante o efeito pretendido, deslizar o cursor do meio (meios tons) para dar mais ou menos luz global à imagem

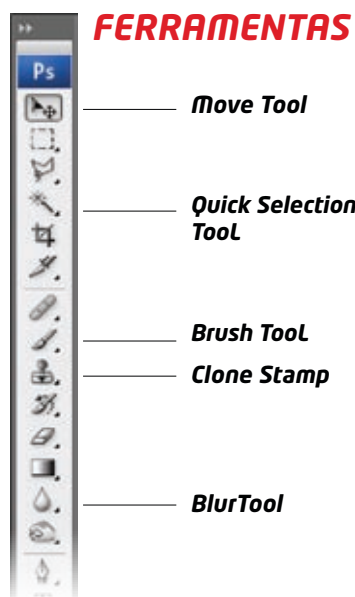
FERRAMENTAS

Move Tool

Quick Selection Tool

Brush Tool

Clone Stamp

BlurTool

4 – Manipular o cursor da esquerda (tons escuros) para enfatizar os pretos da imagem, sem escurecer demasiado os cinzentos-escuros

O bronzeado perfeito

1 - Seleccionar a "Quick Selection Tool"
2 - Criar uma selecção das áreas de pele onde se pretende adicionar o efeito
3 - Aceder ao menu "Select", depois "Modify" e por fim aplicar o efeito "Feather" à selecção (escolher uma margem de 5 a 15 pixéis)
4 - Usar a ferramenta "Levels" (já descrita em "Um fundo mais vivo") para escurecer os meios-tons
5 - A partir do menu "Hue/Saturation" (CTRL + U) ajustar o tom e respectiva saturação para obter o bronze perfeito

ANTES

DEPOIS

MENU

Dificuldade: Casual
Requer:
Computador com acesso à Internet
Photoshop CS 3

Aumentar a nitidez da imagem

A - Abrir o filtro "Unsharp Mask" acedendo ao menu "Filter" seguido pela opção "Sharpen"
B - Usar os seguintes valores para cada tipo de imagem:
B1 - imagem com pouco grão -» "Amount" 40 a 100; "Threshold" 2 a 4; "Radius" 2 ou 3
B2 - imagem com muito grão -» "Amount" 40 a 100; "Threshold" 8 a 15; "Radius" 4 a 6

Uma pele cuidada

A1 - Para remover sinais grandes seleccionar a ferramenta "Clone Stamp"
A2 – Com a tecla "Alt" pressionada, clicar com o botão esquerdo do rato numa zona da pele que tenha o tom desejado
A3 – Largar a tecla "Alt" e clicar sobre o sinal para remover o sinal

B1 – Para disfarçar pequenos sinais e rugas ou outras imperfeições, seleccionar a ferramenta "Blur" e clique aos poucos no local que pretende embelezar até obter o efeito pretendido

Caso haja algum percalço ao tratar uma imagem, lembrem-se de usar as teclas "CTRL" + "Z" para anular a última acção.

Charme sépia ou preto e branco

1 - Abrir o separador "Actions" e aceder à pasta "Default Actions"
2 - Pressionar o botão "Play" na opção "Sepia Toning" ou " Custom RGB to Grayscale" para aplicar um filtro sépia ou preto e branco, respectivamente

Gravação

Para publicar fotos online devem gravar as imagens em formato JPG e num nível de qualidade "8", que reduz consideravelmente a dimensão do ficheiro sem comprometer excessivamente o grau de qualidade.

APRESENTE-SE AO MUNDO

O pesado álbum de fotografias de família que apenas é aberto uma vez por ano é coisa do passado. Agora existem sites que permitem autênticas "exposições fotográficas" virtuais, para que partilhe as suas experiências com o mundo e as possa relembrar em qualquer altura e em qualquer lugar.

Flickr: De longe o mais famoso de todos, este site permite organizar as fotos por álbuns, colecções e etiquetas. Podem publicar as fotos a partir do PC, ou directamente do telemóvel e indicar em mapas o local onde foi feita a foto.

Photobucket: Transforma as fotografias e os *slides shows* (compilações de fotografias) do utilizador em código HTML, permitindo que sejam "colados" noutros sites. Por um preço podem ter as vossas fotos impressas em álbuns de papel, t-shirts, canecas, postais, etc.

DeviantArt: Para os fãs de fotografia artística. Além de conter uma sala de chat – o que reforça o espírito comunitário – é também um bom sítio para comprar e vender retratos.

Xbox 360
www.xbox.com/en-AU/support/xbox360/live/connect/connecttolive-intro.htm

PlayStation 3
www.us.playstation.com/Support/ps3/GettingStarted/s_ps3_gs_si.html

Wii
www.wiichat.com/nintendo-wii-online/5820-official-wii-wireless-internet-connection-guide.html

PlayStation 2
www.us.playstation.com/PS2/Using/OnlineGames

Xbox
www.microsoft.com/windowsxp/using/networking/setup/xbox.mspx#2

DS
www.askdavetaylor.com/how_do_i_get_my_nintendo_ds_to_connect_to_the_internet.html

PSP
www.us.playstation.com/support/psp/connectingtointernet/default.html

Dreamcast
dreamcast.onlineconsoles.com/phpBB2/guides_getonline.php

1 CABO (RJ-45)

Modem com fios

Ligar uma consola directamente ao modem é o método mais simples e directo. Basta pegar no cabo RJ-45 e ligá-lo na entrada própria, replicando os dados fornecidos pelo provedor de serviços à Internet no menu de configuração das ligações de rede da consola – isto quando o simples facto de ligar o cabo não deixa a consola automaticamente ligada, como acontece em alguns casos. O problema desta solução é que nem todos os modems têm entradas RJ-45, e mesmo nos que têm é necessário andar a trocar os fios de cada vez que queremos aceder à Internet a partir de outro aparelho, como o PC.

PC

Caso não consigam ligar a consola directamente ao modem (por exemplo por ser um modem USB) uma das alternativas é ligar a consola directamente ao PC através de um cabo RJ-45 (imagem 1). Para que a ligação funcione, é necessário partilhar a ligação de Internet do PC para que possa ser acedida por outros aparelhos. Uma vez que este processo muda consoante a versão do Windows, o método mais universal passa por pressionar a tecla de ajuda do Windows (F1) a partir do Ambiente de Trabalho e pesquisar o índice por «Partilha de Ligação à Internet» (Windows português) ou «Internet Connection Sharing» e seguir os passos indicados.

Router

A solução ideal para ligar vários aparelhos à Internet é um router que suporte ligações sem fios por Wi-Fi e que tenha ainda algumas portas de entrada para cabos de Ethernet ou RJ-45 (imagem 1). Após configurar o router (seguindo as instruções do manual), obtêm um tipo de rede (SSID) e escolhem um nome para a mesma. Recomendamos ainda que insiram também uma *password* para proteger a rede de intromissões – caso contrário nada impede os vizinhos de navegarem na vossa ligação, esgotando o tráfego ou atacando os computadores e consolas. Estes dados (tipo de rede, nome e *password*) devem ser inseridos na configuração da rede para cada consola, para que passe a estar conectada à Internet. O procedimento é o mesmo para ligar consolas com suporte para ligações sem fios a hot spots gratuitos.

Regra geral, estes routers necessitam de ser ligados a um PC, ou acedidos a um PC remotamente para poderem ser meticulosamente configurados. Caso não tenham acesso a um PC em casa ou no local de trabalho, podem sempre configurá-lo previamente na casa de um amigo.

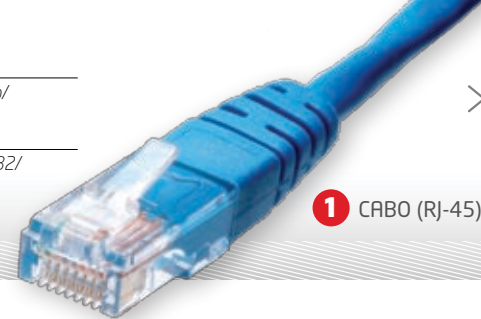
A ligação a um modem sem fios é semelhante à de um router. O problema é não permitir ligar consolas mais antigas cuja ligação é efectuada por cabo. Os modems sem fios são, na prática, um router sem fios com um modem integrado.

PlayStation 3 (ligação mista)

LIGAÇÃO POR CABO (RJ-45)

LIGAÇÃO SEM FIOS

Wii, DS e PSP (ligação sem fios)

Xbox 360, Xbox e PS2 (ligação por cabo)

AMPLIAR A CONECTIVIDADE

Existem no mercado variados acessórios que aumentam as opções para ligar as consolas à Internet. Por exemplo, é possível adaptar uma ligação de cabo a uma ligação sem fios e vice-versa, ou tornar um PC num ponto de partilha para ligações sem fios. Ficam aqui alguns dos produtos oficiais dos fabricantes de consolas:

WII LAN ADAPTER
Permite ligar a Wii a um ponto de acesso à Internet através de cabo RJ-45.
Preço: 24 euros

NETWORK ADAPTER PARA PS2
Quem possui uma versão antiga da PlayStation 2 tem de comprar este adaptador que permite ligar a consola a um ponto de acesso à Internet por intermédio de um cabo RJ-45.
Preço: 80 euros

WI-FI USB CONNECTOR
Permite estabelecer uma rede sem fios por Wi-Fi entre um PC e uma Wii ou uma DS.
Preço: 43 euros

XBOX 360 WIRELESS ADAPTER
Este adaptador adiciona o suporte para redes sem fios à Xbox 360.
Preço: 88 euros

REDE SEM FIOS NO PC
Muitos portáteis ou computadores de mesa mais recentes já vêm com suporte nativo para redes sem fios. Nestes casos é possível ligar consolas à Internet através de uma rede sem fios criada no computador. Caso o computador não inclua esta funcionalidade, é possível comprar placas para rede sem fios que se ligam por USB.

COMO LIGAR CONSOLAS À INTERNET

Redes com e sem fios, modems, routers, PCs... ligar uma consola à Internet é um cabo de trabalhos. Afinal onde é que cada consola se liga e como?

MENU

Dificuldade: Intermédia
Requer:
- ponto de acesso à Internet
- consola capaz de aceder à Internet

BATTLE FOR THE WHITE HOUSE

Numa jogada relativamente incomum, a Gameloft decidiu explorar as eleições presidenciais norte-americanas para criar um jogo comercial. "Battle For The White House" permite ao jogador seleccionar um dos candidatos disponíveis para tentar ser eleito através de uma série de minijogos. Do lado dos Democratas estão disponíveis Hillary Clinton, Barack Obama e John Edwards (que já abandonou a corrida na realidade). Pelos Republicanos o jogador poderá optar entre Rudolph Giuliani e Mitt Romney (ambos já fora da corrida). Este título possui oito minijogos, que vão desde participar em situações normais como debates e paradas, até combates de boxe, sabotagens aos restantes candidatos e atropelar os eleitores que não votam no nosso candidato. ***Pedro Amaro***

BOMBERMAN LAND: BATTLES

Eis que surge outro título de Bomberman para telemóveis, desta vez baseado nas séries Bomberman Land que alcançaram bastante êxito nas consolas. Este jogo possui 32 níveis diferentes que devem ser percorridos através de caminhos que o utilizador escolhe – e esta escolha fará a diferença, pois os vários *power-ups* a recolher para melhorar a personagem principal estão dispersos por estes caminhos. Para além do modo História, existe ainda o clássico modo de Batalha (onde provavelmente irão passar a maior parte do tempo), que é bastante similar aos Bomberman anteriores. Neste modo, o jogador poderá também seleccionar como personagens a utilizar os vários bosses do modo História, à medida que os vai derrotando. ***P.A.***

LEFT BRAIN BYTES

A DS começa a revelar-se uma fonte de inspiração para várias empresas que produzem jogos para telemóvel. Desta vez foi a Gamevil a ir buscar ideias à portátil da Nintendo, lançando um clone dos Brain Games desta consola. Left Brain Bytes é anunciado como um título que permite ao jogador treinar a metade esquerda do cérebro, testando as suas capacidades de reconhecimento de padrões e memória de curta duração. Este título possui cinco modos de jogo diferentes, cada um com 30 a 40 minijogos, com situações como identificar um item que não faz parte de determinado grupo ou repetir uma sequência de números. ***P.A.***

GREY'S ANATOMY

Baseado na conhecida série de televisão, Grey's Anatomy: The Mobile Game permite ao jogador realizar várias cirurgias de casos que apareceram nas três primeiras temporadas da série. As cirurgias são realizadas sob a forma de minijogos, que vão buscar clara inspiração a Trauma Center para a Nintendo DS. ***P.A.***

TOWNSMEN 5

O quinto episódio de uma das mais populares sagas da Handy Games já chegou, dando ao jogador a hipótese de disputar 14 níveis de campanha ou seis cenários livres. Ao contrário dos anteriores Townsmen, desta vez o jogador irá tomar conta de uma personagem mais maléfica que rouba e oprime as outras colónias, mantendo a sua influência com impostos altíssimos. O seu principal inimigo será o feiticeiro Celdron, que pode usar os seus dragões para impedir a expansão do jogador. Como novidades, Townsmen 5 oferece edifícios que não estavam presentes em títulos anteriores (*outposts*, por exemplo), assim como novas personagens (onde se inclui um cobrador de impostos). Contém também uma nova opção que permite acelerar o tempo, para o jogador não ter de esperar tanto pela recolha de recursos ou construção de edifícios. O ritmo de jogo é ocasionalmente quebrado por alguns minijogos de acção, onde o utilizador defronta os dragões de Celdron – caso os vença, irá diminuir o exército do feiticeiro e poderá aumentar o poder dos seus soldados. ***P.A.***

Mario em vinil

As personagens da Nintendo são as favoritas de produtores de todo o tipo de merchandising. Estas estatuetas de vinil, vendidas aos pares, são mais um bom exemplo. Mario e Bomb-Omb, Luigi e Paragoomba, Yoshi e Bullet Bill são os casalinhos de serviço, com alturas entre os 3,5 e os 6,3 centímetros.

Preço: 14 euros

Onde: www.firebox.com/product/2042?src_t=cat&src_id=retro

SteelSeries Gaming Glove

Esta luva para jogadores profissionais pode ser fundamental para não perder a firmeza no gatilho, especialmente para aqueles mais propensos à produção sudorífera. É o que garante a fabricante SteelSeries que junta a prevenção de lesões no pulso às virtudes desta peça de vestuário feita de fibras elásticas. Pensada para jogadores dextros.

Preço: 15 euros

Onde: www.steelseries.com/int/products/accessories/glove/information

Estátuas aos heróis

Uma das lojas inglesas que temos como destino obrigatório disponibiliza fantásticas estatuetas de algumas das personagens de videojogos mais populares da actualidade. O brutamontes de Gears Of War, Marcus Fenix, e o assassino com agilidade sobre-humana de Assassin's Creed, Altair, são dois belos exemplos.

Preço: 11 libras (Marcus Fenix); 30 libras (Altair)

Onde: www.forbiddenplanet.co.uk

Crysis: banda sonora

Com uma prestação paupérrima a nível de vendas nos Estados Unidos – culpa dos requisitos técnicos mais famintos que o monstro de Cloverfield – Crysis não deixa de ser uma referência de 2007. Aqui podem fazer downloads, pagos, das músicas que compõem a sua banda sonora.

Preço: 10 dólares (banda sonora completa); 1 dólar (cada música)

Onde: www.sumthingdigital.com/AlbumDetails.aspx?albumid=3557

Sam & Max

Uma das duplas mais dementes da história dos videojogos tem direito ao seu próprio merchandising. Chapéus e t-shirts com a carantonha do coelho maníaco Max (muito antes de existirem os Raving Rabbids da série Rayman), posters, a banda sonora e um livro que compila esboços da banda-desenhada são destaques de um lote que vai sendo renovado.
A banda desenhada digital, nomeada para os prestigiados Eisner Awards, também pode ser lida neste site.

Preço: 19 dólares (tshirt); 16 dólares (chapéu); 18 dólares (livro)

Onde: www.telltalegames.com/store/maxbones-tshirt

1996

DUKE NUKEM 3D

Dukem Nukem 3D é um FPS, um First Person Shooter e também o First Pop Shooter - um jogo de acção cartoonesca que é um pastiche pós-moderno de referências pop a filmes e jogos. É de matar a rir.

DOS, Nintendo 64, PlayStation, Saturn

Autor: George Broussard & Todd Replogle

Distribuidora: Apogee Software

Duke Nukem

O brutamontes que protagoniza um dos primeiros títulos da nova geração de jogos 3D de acção na primeira pessoa lembra, não por acaso, Arnold Schwarzenegger: corpo inchado de músculos, cabelo militar à escovinha, charutão a condizer e machismo a deitar pelas costuras. Debaixo do corpanzil há um filão interminável de *one liners* roubadas a filmes de culto como "Evil Dead" ou obras de John Carpenter.
Apareceu pela primeira vez em 1991. Duke Nukem era então um jovem em duas dimensões que se deslocava apenas na horizontal e com as 16 cores que a placa gráfica EGA dos PCs da altura lhe permitia. A controvérsia associada à violência e linguagem "colorida" foi uma constante na sua carreira.

Evil Duke

Algumas das frases preferidas de Duke foram retiradas dos filmes da trilogia "The Evil Dead", de Sam Raimi. «Hail to the king, baby» ou «groovy!» foram originalmente proferidas por Ash, a personagem interpretada nos filmes por Bruce Campbell. O actor de culto sempre encarou com maus olhos esta apropriação. Numa entrevista, Bruce Campbell declarou que os autores do jogo são «uns totós incapazes de conceber uma ideia original e que se sentem compelidos a plagiar o Ash. A imitação é uma forma de elogio, mas pagar a alguém [pelo seu trabalho] é um elogio ainda melhor».

Quake Duke

Num dos níveis localizados em Los Angeles, o chão treme e Duke comenta «Ain't afraid of no quake», num claro "picanço" ao jogo Quake, que na altura se apresentava no mercado como o seu principal rival.

Mega Duke

A banda de trash metal Megadeth fez uma versão do tema principal de Duke Nukem intitulada "Grabbag".

Serious Duke

Duke Nukem 3D acabaria por originar ele próprio um "imitador de serviço": Serious Sam é o seu alter-ego nas tresloucadas sessões de tiroteio criadas pela croata Croteam.

Duke Lives

A famosa frase «I've come to kick ass and chew gum - and I'm all out of gum» foi roubada ao filme "They Live", de John Carpenter.

Indiana Duke

A dado momento, numa área secreta do jogo, Duke depara-se com um Indiana Jones empalado numa parede e comenta «We meet again, Dr. Jones...».

Alien Duke

Num dos níveis é possível encontrar uma mulher encarcerada numa substância gelatinosa de origem extraterrestre. Quando o jogador se aproxima, ela geme «kill me» - uma referência ao filme "Aliens", realizado em 1986 por James Cameron. Tal como no filme, matar a rapariga desperta o aparecimento de um alien.

PLAYLIST

8|10

CITY OF VIOLENCE

DE RYU SEUNG-WAN (COREIA DO SUL, 2006) FORMATO DVD (R3) EDITORA CJ/BEAR ENTERTAINMENT (COREIA DO SUL)

FILME: Tae-su, um polícia duro de Seul, regressa a Onseong para o funeral do amigo Wang-jae, morto por marginais. Com a ajuda de Seok-wan, outro amigo da juventude, Tae-su está determinado a descobrir o que realmente se passou. Estreado no Verão de 2006, "City Of Violence" marcou o regresso do *action kid* Ryu Seung-wan, um realizador inspirado pelo cinema de acção de outras décadas, sobretudo o feito em Hong Kong. A acção de rua de Jackie Chan e a crueza de alguns títulos de Sammo Hung formam alguns dos vectores que regem o estilo de Ryu, aqui mais destilado e refinado do que nunca. No entanto, e ao contrário de Chan, Ryu tem diversificado o registo dos seus filmes; um dos quais, "Arahan", estreou em Portugal. O anterior "Crying Fist" era fundamentalmente um drama sobre dois pugilistas, mas em "City Of Violence" Ryu usa o guião como um alinhavar das direcções que a acção deve seguir. Pois é disso que se trata: um filme de acção "puro". Protagonizado por Jeong Du-hong, o mais reputado coreógrafo de acção sul-coreano, e pelo próprio Ryu, o filme captura o realismo das referidas produções da ex-colónia britânica, assentando na mesma pedra basilar, i.e., a utilização de "artistas marciais" como protagonistas, ao invés de jovens estrelas que apelam às massas, mas que têm de ser dobrados em metade do filme. Segundo as suas próprias palavras, ele e Jeong foram os cabeças de cartaz por ser impossível sujeitar dois actores aos castigos físicos que as longas e intensas sequências de acção requeriam.
EDIÇÃO: Edição original em digipak exclusivo. Formato 1.85:1 anamórfico, som Dolby Digital 5.1 e DTS, legendas em Inglês. Disco 2 com extras não legendados. **Luís Canau**

8|10

PLANETA TERROR

"GRINDHOUSE: PLANET TERROR" DE ROBERT RODRIGUEZ (EUA, 2007) FORMATO DVD (R2) EDITORA PRISVIDEO (PORTUGAL)

FILME: Já tanto se escreveu durante o ano passado sobre "Planet Terror" e "Death Proof" - os dois filmes que compõem o projecto "Grindhouse" - que soa um pouco desnecessário, injusto até, continuar a comparar e impor preferências sobre cada uma das fitas. Mas é inevitável que isso aconteça, já que o *back to back* pareceu sugerir uma competição amigável entre Robert Rodriguez e Quentin Tarantino, e uma vez que as abordagens à recuperação do cinema exploitation são tão diferentes entre os dois autores. É que enquanto Tarantino é um esteta (e o seu "Death Proof" um dos filmes mais radicalmente experimentais de tempos recentes, verdadeira carta de amor à liberdade das imagens), Rodriguez contenta-se em ser um técnico exuberante que faz filmes muito divertidos e cheios de pinta. Posto isto, «Planet Terror» é realmente cool. Fita de zombies modernaça, cheia de piscadelas de olho aos clássicos do horror moderno (George Romero, Tom Savini, mas também John Carpenter e Dan O'Bannon), é essencialmente uma comédia de acção hiperactiva, onde o gore cartoonesco assume o seu lado digital sem que isso choque com a sujidade orgânica associado ao low-budget destas coisas. Fica-lhe muito bem a modéstia de se saber um trabalho subserviente, até porque não é qualquer um que consegue fazer assim tão bem.
EDIÇÃO: 1.85:1 anamórfico, Dolby 5.1 e DTS. A edição especial com dois discos oferece quase hora e meia de extras muito bem escolhidos, entre entrevistas em conferências de imprensa e documentários de bastidores. "Planet Terror" está também disponível em disco único e ainda na sua encarnação original, como *double feature* com "Death Proof", em lançamento "económico" (dois discos) ou integral (quatro discos, em lançamento exclusivo nas lojas FNAC). **M.V.**

7|10

A FACE OCULTA DE MR. BROOKS

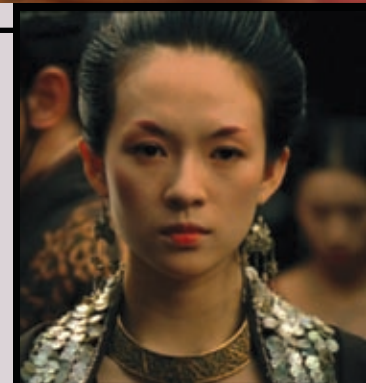
"MR. BROOKS" DE BRUCE A. EVANS (EUA, 2007) FORMATO DVD (R2) EDITORA PRISVIDEO (PORTUGAL)

FILME: Kevin Costner é Mr. Brooks, homem de negócios de sucesso, pai e marido exemplar. Mas esconde um segredo (o que o título português logo faz questão de sublinhar, não vá o povo ao engano): de vez em quando dá-lhe para libertar o seu alter-ego (William Hurt), e juntos gostam de partir aí pela noite em busca de desprevenidos para assassinar. Uma detective da polícia (Demi Moore), também ela lutando com demónios pessoais, é quem vai tratar de acabar com a carnificina.
"Mr. Brooks", thriller psicológico sobre instintos primários, é uma comédia. E convém assumir esse ponto de vista: o tom *campy*, disfarçado de contenção dramática, parece funcionar como paródia subliminar a filmes como "American Psycho" e "Silence Of The Lambs". É um filme desnorteado, também ele com dupla personalidade, que vai saltitando entre estados de espírito sem grandes sentimentos de culpa, tudo com base num argumento afoito e imprevisível. E (quase) sempre de cara séria.
Mas o melhor passa pelo casting de *has-beens* – um verdadeiro paraíso de nostalgia para a geração de 80 e 90, que joga com a imagem de marca dos actores. De "Sizzle Beach USA" (sexploitation da Troma) a "Dances With Wolves", Costner foi alternando projectos de credibilidade oscarizável com aventuras *trash* desavergonhadas. Vê-lo aqui como émulo de Jekyll e Hyde soa à melhor das piadas. E Demi Moore, como a mais masculina cadela de todas as *bitches*, é tal e qual a julgamos na vida real. Medo!
EDIÇÃO: 2.35:1 anamórfico, Dolby 5.1. Nos extras, um bloco de entrevistas e outro de imagens de bastidores, em bruto, preferem não revelar muito sobre o filme. **Mário Valente.**

6|10

INIMIGOS DO IMPÉRIO

DE FENG XIAOGANG (CHINA/HONG KONG, 2006) FORMATO DVD (R2) EDITORA PRISVIDEO (PORTUGAL)

FILME: Numa época, depois da Dinastia Tang, em que a China está fragmentada em vários reinos, o imperador é assassinado pelo irmão, que se apodera do trono e da imperatriz. O príncipe herdeiro escapa aos assassinos que visam assegurar a ausência de pretendentes ao trono e regressa à corte à procura da vingança. O wuxia pian tornou-se o género por excelência para as exportações de filmes chineses. Hoje é mais seguro que chegue às nossas salas outro wuxia de Zhang Yimou do que o seu regresso aos filmes intimistas e de baixo orçamento – "Riding Alone For Thousands Of Miles" (2005). "Inimigos Do Império" ("Yeyan") foi produzido no mesmo ano que o último de Zhang, "A Maldição Da Flor Dourada", e é-lhe similar a nível estrutural. Feng Xiaogang pode ser o realizador que mais blockbusters assinou recentemente na RPC mas o seu talento está a milhas do de Zhang Yimou. Apesar dos previsíveis valores de produção e das cuidadas coreografias de acção – em muitas ocasiões redundantes e exibicionistas –, as personagens e a teia de relações que as une não chegam a ser realmente credíveis. Sem caracterizações complexas, o príncipe herdeiro (Daniel Wu) é apenas fraco – não exactamente o herói pelo qual queiramos torcer – e Zhang Ziyi não compensa com carisma o facto de ser muito jovem para um papel originalmente previsto para Gong Li. Gong, aliás, tomou a decisão certa ao preferir colocar-se na pele da personagem equivalente de "Flor Dourada".
EDIÇÃO: O DVD inclui como extras Making Of (15'), Promo Cannes (6' 53) e dois trailers. A transferência vídeo tem um problema: o formato do filme foi manipulado, transitando do *scope* original para 16:9. No caso, tal implica o corte ou alteração do enquadramento em 25 por cento da imagem. Talvez seja de pedir o desconto correspondente na loja... **L.C.**

MÚSICA

PLAYLIST

THE MAGNETIC FIELDS
"Distortion"

FORMATO: CD
EDITORA: NONESUCH/FAROL

Nem sempre é fácil falar dos discos dos Magnetic Fields. Não que sejam complicados de ouvir – pelo contrário, são feitos de canções, das mais bonitas que por aí andam –, mas porque se acaba sempre a misturar os sentimentos com a razão. Em quatro anos desde "I", Stephen Merritt deixa de lado a pop orquestral de arranjos cuidados e substitui as cordas e teclados delicados por guitarras distorcidas. Feito de canções de três minutos que tanto devem ao power pop como podiam muito bem fazer parte de "Psychocandy" dos Jesus & Mary Chain, tal é a parede de distorção com que nos debatemos, "Distortion" não deixa de ser um disco de fácil audição, acabando por causar o mesmo efeito de adição que, pelo menos, os dois últimos discos conseguiram. O segredo desse efeito há muito foi desvendado e passa pelas belas letras que Stephin Merritt insiste em escrever, exorcizando o amor nos mais variados estados – principalmente na perda –, sem esquecer uma certa dose de ironia e algum humor negro. E que melhor exemplo podíamos dar do que "Please Stop Dancing"? Três minutos de puro deleite sónico com uma letra que irá ficar em loop na cabeça de muita gente. ***Hugo Moutinho***

HOT CHIP
"Made In The Dark"

FORMATO: LP/CD
EDITORA: DFA/EMI

Os Hot Chip são daquelas bandas que têm a vontade e a sabedoria para se reinventar a cada disco e a habilidade de produzir música para ouvir em casa como na pista de dança. Mistura das várias personalidades e gostos dos elementos da banda, a música dos Hot Chip continua em "Made In The Dark" tão excitante como nos dois primeiros álbuns. E mesmo que o nome possa dar a entender algo mais negro, desenganem-se os desconfiados porque o humor muito próprio que sempre colocaram nas letras ainda lá está. Mas, afinal, o que mudou? Acima de tudo a abertura estilística da sua música, onde complexidade rima com simplicidade em doses semelhantes, sem nunca perderem de vista o objectivo a que se propõem: entreter. Se "The Warning", o álbum anterior, tinha como timoneiros, "Over & Over" e "Boy From School", "Made in The Dark" aponta "Shake A Fist" e, em especial, "Ready For The Floor" como dois dos temas que mais se irão ouvir no ano que ainda agora começou. ***H.M.***

VAMPIRE WEEKEND

São a mais recente banda a atingir o estatuto de ***next big thing***. Ou hype, se alguém quiser fazer um trocadilho com o nome da revista. Chamam-se Vampire Weekend, sabe-se que nasceram na Primavera de 2006 e que vivem em Nova Iorque. Pouco mais querem que saibamos sobre eles, mas isso também não importa assim tanto. Neste momento apenas a música faz a diferença, e esta justifica toda a atenção que a banda está a receber. "Vampire Weekend", o homónimo álbum de estreia, surge como uma lufada de ar fresco na música pop de hoje, carregado de pequenos pedaços de felicidade em formato canção que tanto vivem dos ecos dos primeiros tempos dos Talking Heads, como de alguns resquícios de new wave, ritmos afro ou da pop de guitarras, sempre com a simplicidade de mão dada. Quando cada vez é mais difícil inovar, os Vampire Weekend não se afirmam como os salvadores da pop mas não deixam de ser uma promessa que o futuro se encarregará de confirmar. ***H.M.***

LIFESTYLE

JOÃO MANZARRA

PROFISSÃO: Apresentador do Curto Circuito

QUE TIPO DE JOGADOR ÉS: COMPETITIVO OU MAIS RELAXADO? Altamente competitivo. Não só nos jogos mas na vida em geral. Lá em casa sou o rei do pingue-pongue, do devorar de dióspiros e de tocar flauta com o nariz.

JÁ REVELASTE QUE O TEU PAI É COLECCIONADOR COMPULSIVO DE CONSOLAS E JOGOS. NÃO É UM BOCADO ESQUISITO TER UM PAI QUE SABE MAIS DE JOGOS DO QUE TU? Já disse que sou competitivo e o senhor meu pai não percebe mais do que eu, que fique bem claro. Quanto à segunda questão, o meu pai é grande fã de RPGs. Quando era mais pequeno adorava vê-lo jogar. Por vezes passava-me o comando para as mãos só para eu ganhar pontos de experiência. Fazia a rodagem aniquilando os monstrinhos mais fracos ou apanhando umas moedas, estava proibido de prosseguir no jogo. Era de certa maneira uma forma de exploração... Huumm... Posso avançar com isto para tribunal?

APOSTAMOS QUE, PARA ALÉM DOS ESCUTEIROS, OS VIDEOJOGOS FORAM IMPORTANTÍSSIMOS NA TUA FORMAÇÃO ENQUANTO PROFISSIONAL E HOMEM. Como é que tu sabes isso? Trabalhas para onde? Mostra-me a tua identificação! Isto é para a Hype!, não é? Sim tive uns dias nos escuteiros, Pio XII, alcateia cinzenta... Sacana... De qualquer maneira obrigado por me chamares de profissional.

O QUE É PIOR: ESCUTEIROS OU "GAMERS"? Escuteiros gamers ou gamers de jogos de escuteiros... venha o diabo e escolha que eu enquanto pessoa de bem não consigo.

A EQUIPA DO BENFICA NO PES TINHA CRAQUES COMO O NUNO ARIZ, RICHA ROSSA, MERDOLTA E NUNO GOETZ. QUAL DELES GOSTARIAS DE VER NO TEU SPORTING? Quero mudar a resposta anterior para: pior são pessoas que decoram nomes dos jogadores do Benfica no Pro Evolution Soccer.

CONHECES ALGUM JOGO MAIS EMOCIONALMENTE PROFUNDO QUE O FILME RAMBO 4? O jogo **Michael Jackson MoonWalker** para a Mega Drive.

Foto: Luís Salzedas

Conteúdos sujeitos a alteração

>> PRÓXIMO MÊS

AS VÁRIAS FACES DO MERCADO PC

Os MMOs, o Steam e a distribuição digital, os jogos indie, a publicidade in-game, as novas tecnologias: qual é o futuro do PC? Será tudo isto, apenas isto, pouco mais ou muito mais? A Hype! faz a radiografia do sistema mais democrático do planeta.

5 euros Com DVD e vários jogos completos

JOGO COMPLETO HYPE!

Um ambicioso jogo de acção sem limites que tem por palco uma Bolívia controlada por guerrilheiros, bandidos, indígenas e até pela CIA. São 625 quilómetros quadrados de acção e de liberdade de movimentos onde **Far Cry** se encontra com **Grand Theft Auto 3**. Sobretudo, é divertido e surpreendente. Esta versão inclui todos os *patches* necessários.

ALONE IN THE DARK

O novo capítulo da série que fundou os jogos de terror modernos está quase a chegar e promete acção incrivelmente imersiva, cinematográfica e realista. A acção leva o jogador a descobrir um segredo perturbador em Central Park, Nova Iorque. E é precisamente para lá que vai a Hype! numa reportagem exclusiva e aterrorizadora! Para PC, PS2, X360, PS3 e Wii.

PRIMAVERA DE JOGOS

Lost, No More Heroes, Rainbow Six: Vegas 2, Army Of Two, Frontlines: Fuel Of War, God Of War: Chains Of Olympus, FIFA Street 3, Gran Turismo 5: Prologue, Turning Point: Fall Of Liberty, Conflict: Denied Ops, Assassin's Creed (PC), Final Fantasy 12 (DS), Viking: Battle For Asgard e mais!

>> CRASH

Crash é uma secção que se pretende bem-disposta. O objectivo é brincar com *gaffes* alheias (e próprias, pois no melhor pano cai a nódoa), rir de imagens divertidas, bugs bizarros e frases disparatadas. Os leitores também podem participar! As contribuições devem ser enviadas por e-mail para **leitoreshype@mygames.pt.** O subject do e-mail deve ser "Crash".

Mario: the power is on

THE POWER-UPS

LOADING...

SEJAM BEM-VINDOS A MAIS UMA TRANSMISSÃO DOS ÓSCARES. DIRECTAMENTE DE HOLLYWOOD.

80th ANNUAL OSCAR AWARDS

BOA NOITE CAROS TELESPECTADORES! LAMENTO INFORMAR, MAS OS ÓSCARES FORAM CANCELADOS.

JOHN STEWART ANFITRIÃO

A INDÚSTRIA DOS VIDEO-JOGOS É HOJE EM DIA MAIS RELEVANTE QUE HOLLYWOOD. ASSIM SENDO, SEJAM BEM-VINDOS À NOVA CERIMÓNIA...

1st ~~80th~~ ANNUAL ~~OSCAR~~ JOYSCAR AWARDS

PEDIMOS AS MAIS SINCERAS DESCULPAS AOS NOSSOS LEITORES PELA ÓBVIA FALTA DE QUALIDADE DESTA PIADA, MAS INFELIZMENTE O ARGUMENTISTA ESTÁ EM GREVE POR NÃO TER DINHEIRO PARA COMPRAR O *ROCK BAND* EM MARÇO!

© Nuno Sarabando & João Brandão

Esse sorrizinho é para mim?!

Fantasminha brincalhão, aparece e tu vais ver! oh! oh! oh! oh!

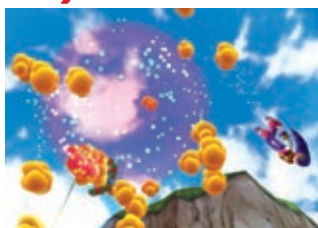
A Hype! no México

Enviado pela leitora Inês Pestana. A fotografia foi tirada em Chichén Itza, no México. Obrigado à Inês, que comenta «A revista Hype é incrível e ajudou-me bastante a passar as 10 horas de voo para o México».

SABEMOS QUE JOGAMOS DEMASIADO QUANDO...

...organizamos a família para que o pai recolha madeira, a mãe recolha pedra e os irmãos recolham ouro.

AS SAUDADES QUE EU JÁ TINHA

NiGHTS Into Dreams... (1996, Saturn) NiGHTS: Journey Of Dreams (2007, Wii)

RESPOSTAS AOS POP QUIZ

Devil May Cry 4 (pág. 66)

Pergunta 1: Virgil

Pergunta 2: Demónio

Enviem as vossas fotos Hype!

Moram ao lado da Torre dos Clérigos, estão de visita à Torre Eiffel, passam férias no deserto marroquino e não conseguem passar sem a vossa cópia mensal da Hype!? Tirem uma foto com um monumento ou paisagem reconhecível como pano de fundo e enviem-na para ***leitoreshype@mygames.pt.***

THE NEW SOUND

Estado de independência

Não estou em São Francisco. Outra vez. Isto enerva.

Não é por não estar na Cidade propriamente dita – embora eu aproveite qualquer oportunidade para saltar à Costa Oeste e sair com o meu grupo seleccionado de amigos que vivem na mais estranhamente mediterrânea das cidades norte-americanas. É por não estar lá *agora*. É quando decorre a anual Game Developers Conference, normalmente referida como GDC, e à qual de alguma forma nunca arranjei forma de visitar. É que o tipo com quem partilho uma casa e meu parceiro no crime no **rockpapershotgun.com**, Jim Rossignol, tenha conseguido ir ainda faz tudo ser pior. Como é que ele consegue arranjar maneira de se deslocar a um dos poucos genuínos bebedouros que restam na indústria enquanto eu fico aprisionado numa barraca gélida em Bath, escrevendo uma coluna para pessoas que estão a ler-me algures num sítio quente e agradável? N'é justo. Vou dizer à minha mamã.

Mas embora eu não chegue a sentar-me a uma mesa com autores de videojogos – a mastigar gordura com gordos que mastigam – consigo fazer coisas que outros não-visitantes-da-GDC (e, na verdade, mesmo outros visitantes-da-GDC) não são capazes de fazer. Tenho um respeitável monte de concorrentes finalistas do IGF à espera no meu disco rígido.

O IGF – Independent Games Festival – é organizado há anos, mas parece apresentar-se cada vez mais como um genuíno evento peso pesado no calendário anual, um fazedor de reis na veia do que alguns festivais de cinema têm sido para o futuro sucesso de certos filmes. O anúncio dos vencedores como parte integrante da GDC destaca o que de melhor se faz na produção independente – ou, pelo menos, aqueles que encaixam no tipo procurado pelo júri. É provavelmente a única cerimónia de atribuição de prémios com credibilidade que esta indústria tem. Prestam um bom serviço.

Não que eu pense que seja perfeita – há algo de bizarro na forma como são definidas as regras de avaliação. Aqueles que pretendem concorrer não enviam o jogo completo – basta um segmento, o suficiente para sentir um saborzinho. Isto conduz a cenários como o – por exemplo – ainda por lançar (mas genuinamente excitante) **Braid** vencer o prémio de Inovação do IGF 2006, e ainda não estar disponível. Não estou inteiramente convencido de que alguém consiga avaliar um jogo de uma forma minimamente relevante desta maneira. Embora o prémio em dinheiro certamente ajude à conclusão de um projecto e o ajude a conseguir angariar alguma notoriedade adiantada, não consigo deixar de pensar que seria melhor que se apresentasse numa versão completa para que, ao vencer um prémio, um autor fosse *nessa altura* capaz de capitalizar nele perante potenciais editoras interessadas.

Mas, tal como disse, o IGF assume uma importância crescente. Pessoalmente, penso que subiu um degrau com o vencedor do seu Grande Prémio de 2006, **Darwinia**. O jogo da Introversion já tinha sido lançado no retalho e basicamente passou despercebido. Teve direito a uma segunda oportunidade de vida quando apareceu no Steam, vendendo mais no seu primeiro dia ali do que tinha vendido até então, mas vencer o Grande Prémio Seumas McNally pareceu-me um momento laudatório. Uma equipa que salta de um desastre público para uma vitória real – é vagamente simbólico de que fazer a coisa *indie* vale todos os sacrifícios e é algo de glorioso. A Introversion conseguiu realmente explorar a situação a seu favor, alugando smokings para a cerimónia, ficando esplendidamente bêbados e conseguindo sacar um discurso infame perante os aplausos dos seus pares, garantindo que nunca deixariam que uma grande editora metesse as mãos em Darwinia porque eles não queriam que lhes lixassem o jogo todo. O que é um bocado idiota e um bocado inspirador, algo de que os videojogos muitas vezes carecem.

Este ano tem um calibre preocupantemente elevado. Dos finalistas do Grande Prémio, joguei quatro dos cinco, e três deles – pelo menos no que me diz respeito – destacam-se verdadeiramente dos restantes. Qualquer um deles podia ser o vencedor. Eles são **Audiosurf**, **Crayon Physics Deluxe** e **World Of Goo**. O primeiro acabou de ser lançado no Steam depois de uma série de bem-sucedidas versões Beta, enquanto os outros dois evoluíram a partir de protótipos precoces (**Crayon Physics** e **Tower Of Goo**) vistos na comunidade online de jogos experimentais, portanto são coisas a que as pessoas já jogaram. Claro, quando este artigo chegar às bancas, o vencedor já terá sido anunciado, pelo que esta minha exposição vai acabar por me explodir na cara como uma tarte... mas vamos lá tentar fazer isto.

Crayon Physics Deluxe tem como premissa uma simples, contudo prodigiosa ideia. Desenham no ecrã com o vosso rato. O objecto aparece. Com esta habilidade têm de conseguir mover uma bola da sua posição inicial até um ponto de saída, usando rampas, pesos, pêndulos, superfícies e seja o que for que consigam rabiscar no ecrã. Audiosurf é uma maravilha técnica, é um jogo de corridas e puzzles do tipo **Wipeout**-meets-**Klax** que, pegando no jogo de culto para a PSOne, **Vib-Ribbon**, permite-vos pegar num ficheiro de som abandonado no disco rígido e transformá-lo numa pista única, com os crescendos e acelerações a alterarem o panorama do cenário. Mais ainda, de seguida o jogo faz upload da vossa pontuação final para uma tabela de *high-score* automaticamente gerada para cada canção (com cada nível de dificuldade a ser registado em separado). No momento, sou o melhor do mundo na música "Death To Los Campesinos!" dos Los Campesinos!, mas estou muito lá em baixo na lista da "You! Me! Dancing!".

Quanto ao World Of Goo... é um portal para outro mundo. No seu coração vive um jogo de puzzles, baseado na ligação de gotas de nhanha, mas tanta coisa é feita para dar personalidade a cada bolha – e cada nível é um objecto singular. Quando estão a construir uma estrutura gelatinosa nos fluidos estomacais de enormes criaturas, tentando atingir o esófago para despoletar o reflexo de vomitar na criatura... bom, quando foi a última vez que fizeram isso?

Penso que é o vencedor. Crayon Physics Deluxe é a mais pura magia. Audiosurf será o que mais vende. World Of Goo é simplesmente o melhor jogo.

O Independent Games Festival parece apresentar-se cada vez mais como um genuíno evento peso-pesado no calendário anual, um fazedor de reis na veia do que alguns festivais de cinema têm sido para o futuro sucesso de certos filmes. É provavelmente a única cerimónia de atribuição de prémios com credibilidade que esta indústria tem.

KIERON GILLEN

Kieron Gillen escreve sobre videojogos há mais de uma década.

Ainda não encontraram forma de o parar, mas a Ciência persiste.

Escreveu para quase todas as revistas da imprensa especialista, assim como para o jornal Guardian e a bíblia tecnológica, a Wired.

Foi responsável por cunhar a frase "New Games Journalism" que, esperançosamente, vocês i) desconhecem ou ii) não vos criou grandes ressentimentos.

Vive em Bath, Inglaterra. "Vive" é uma descrição generosa.

Os jogos esqueceram a geração fundadora

JOÃO DINIZ SANCHES

Originário de Coimbra, João Diniz Sanches começou a jogar em 1970 e ainda não se aborreceu.

Tendo vivido no Reino Unido nos últimos 20 anos, fez bluff ao longo do seu percurso universitário até infiltrar-se na revista de referência mundial Edge quando ninguém olhava.

Chegou a director.

Saiu ao fim de sete anos e desde então tem impedido o banco de apropriar-se da sua casa recorrendo à escrita sobre videojogos como forma de ganhar a vida.

Escrevo com uma média de três horas e meia de sono por noite ao longo da última semana. É uma das razões pelas quais a redacção recebe este texto mais tarde do que o pedido, porque estou demasiado cansado para manter a concentração por períodos superiores a...

Desculpem, perdi completamente a minha linha de raciocínio.

Ah sim. Há três ou quatro anos a causa desta privação do sono teria sido facilmente identificável. Quem me conhece teria assumido de imediato – e seria verdade – que eu obviamente teria encontrado uma fatia de entretenimento electrónico particularmente envolvente que me garantiria uma noite de jogatana até às primeiras horas da manhã.

Mas o motivo presente não é um jogo, mas antes o meu filho recém-nascido. Na verdade, o meu segundo filho. Bom, eu suspeito que para a maioria de vós isto ainda será um conceito que consideram tão distante como a saga Star Wars, portanto permitam-me explicar o que acontece quando têm crianças: resumindo, o vosso tempo livre desaparece. Esqueçam isso de estar na cama de manhã, lentamente contemplando o que o dia vos possa trazer. Esqueçam entreterem-se a ler os jornais de domingo ao pequeno-almoço durante o fim-de-semana. Esqueçam serem capazes de apreciar um novo álbum da vossa banda favorita. Ou sentarem-se em frente à televisão para apanharem o vosso programa preferido. Na realidade, esqueçam qualquer tipo de relaxamento a partir do momento em que têm crianças. Como água e ácido sulfúrico, ambos simplesmente não se dão bem.

Infelizmente, é notório que os videojogos caem nesta categoria. E como! Poucos passatempos consomem tempo de forma tão intensiva como os videojogos, por isso é lógico que existam passatempos tão incompatíveis com ter filhos como jogar. Para mim, e para muitos dos meus contemporâneos que encontraram os videojogos tanto na infância deste meio como na sua própria infância, mas que agora têm famílias, isto é tremendamente frustrante. Porque, com efeito, os jogos de hoje não são desenhados com a minha geração em mente.

Certo, os jogos casuais existem para instantâneas e rápidas sessões de acção pegar-e-jogar, mas eu não quero jogar a esses – eu quero a mesma experiência hardcore que sempre apreciei. Mas quero-a de uma forma que seja o mais compatível possível com o lifestyle do meu género demográfico.

O que significa isto na prática? Bom, significa desenvolver jogos a partir da perspectiva de alguém que vai ter de jogá-los sem ter garantia de espécie alguma de que o tempo está do seu lado. Essencialmente, alguém que vive uma existência de minuto a minuto.

Como é que se desenha um jogo em torno disto? O mais óbvio, se usam *save points*, tornem-nos frequentes – as crianças aparentam ter a capacidade notável de acordar aos berros mesmo antes de atingirmos o próximo *checkpoint*, o que significa que em alguns jogos podemos perder uma ou duas horas de esforço. Melhor ainda, quando possível ignorem os *save points* e adoptem um sistema de gravação a gosto.

Mais controverso, façam jogos mais curtos. Se pensarem bem nisto, não é tão tonto quanto parece. Há esta percepção absurda entre muitos jogadores e alguns críticos que um jogo "curto" (que, para estabelecer alguma forma de definição, eu assumirei que tal acontece quando a duração total é inferior a 10 horas) é de alguma forma inferior que uma experiência mais longa. O que é um argumento despropositado, a não ser que estejam a falar de jogos de qualidade idêntica. Porém, na maior parte das vezes é inquestionavelmente preferível jogar uma obra-prima de oito horas do que 30 horas de mediocridade. Penso que não estou sozinho nesta matéria.

O problema é que estes críticos e o *feedback* do público jogador têm sido tão espalhafatosos sobre esta ideia que, ao longo dos últimos 15 anos, as editoras e produtoras reagiram aumentando cada vez mais a longevidade dos seus jogos. É encorajador que nos últimos tempos tenham surgido excepções admiráveis, mas a maioria dos jogos ainda tende a terminar demasiado tarde (é evidente que coisas como os MMOGs e os RPGs são uma raça à parte).

Compreendo que os parágrafos anteriores parecerão tão autocentrados e exigentes como o meu filho de dois anos. Mas, na verdade, a questão é que não se trata de mim, mas dos milhões de jogadores dedicados que dão por si na mesma posição – à medida que se sentem cada vez mais ignorados e alienados do passatempo que adoram. E, não vamos esquecer, são eles quem compraram as consolas e os jogos que levaram esta indústria ao ponto onde se encontra hoje. Mas se as editoras não forem expeditas a reconhecer as exigências em mutação desta considerável audiência, é pouco provável que extraiam mais dinheiro por muito mais tempo.

Poucos passatempos consomem tempo de forma tão intensiva como os videojogos, por isso é lógico que existam passatempos tão incompatíveis com ter filhos como jogar. Para mim, e para muitos dos meus contemporâneos que agora têm famílias, isto é tremendamente frustrante. Porque, com efeito, os jogos de hoje não são desenhados com a minha geração em mente